PlayStation • Nintendo 64 • Game Boy • Dreamcast • PlayStation 2 • FRP

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE



Šta smo sve videli na E3 u L.A.

Nove igre

N-Gen

Micro Maniacs

Discworld Noir

UEFA Euro 2000



RE: Code Veronica



Simulacija fudbala na konzolama nekada i sad

FUDBAL BEZ LOPTE

Ekskluzivno: prvi prikazi za PlayStation 2

broj 4 • godina I
cena: 80 dinara
5 KM • 130 DEN • 4 DEM



Šta (osim fudbala) igra Mateja Kežman

Novi hardware • Trikovi • Vesti • Poster

Top liste • Kompletno rešenje: Silent Hill



Da li znate kakav je osećaj pobede?



SHOCK 2 RACING WHEEL

Da bi ste iskusili ukus pobede u trkama, pored volje potrebni su vam i refleksi, koncentracija i dobra kontrola. Zato preuzmite kontrolu u svoje ruke. **Shock 2 Racing Wheel** je dodatak za PlayStation koji će svaku vožnju učiniti neverovatno stvarnom. Specijalni vibro-motori zatrešće volan svaki put kada se sudarite, prevrnete ili naiđete na neravnine. Analogna kontrola vam omogućava da skrećete u zavisnosti od jačine kojom okrenete volan, a pedale za gas i kočnicu pobrinuće se za agresivnije ubrzanje, odnosno kočenje. Jedinstveni način menjanja brzina preuzet iz Ferrarijeve formule 1 pobrinuće se za potpun utisak prave vožnje. Zbog svojih kvaliteta ovo je jedini volan zvanično licenciran od firme Ferrari.

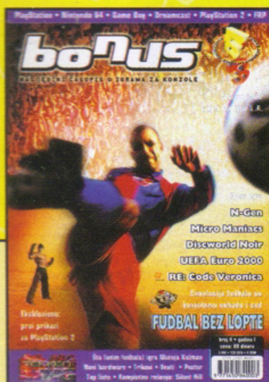
Za one sa skromnijim prohtevima tu je **Compact Racing Wheel**, volan sa nešto manje mogućnosti, ali još uvek dovoljno dobar da ponese znak Ferrarija.



COMPACT RACING WHEEL



Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160 Tel: 011/ 421 355, 429 848
Centar: Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606
Novi Beograd: Blok 12, YUBC lokal v.p. 24, Bul. Mihajla Pupina 10a, Tel. 011/ 311 82 41
Novi Sad: Miletićeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36
Zemun: Ivićeva 3, Tel: 011/ 198 008 • **Inđija:** 064/120 71 51



bonus

broj 4 • godina I

Osnivač i izdavač:
Bonus World, Molerova 60

Direktor i odgovorni urednik:
Miroslav Petrović

Glavni urednik i dizajn:
Darko Wolf

Grafička priprema:
Dejan Wolf, Branko Jeković

Sekretarica redakcije, lektura i korektura:
Prof. Milica Cvetković

Odnosi s javnošću:
Sonja Šobota

Redakcija:
Miljan Lakić, Petar Mišić, Miloš Marković, Igor Simić, Miroslav Đorđević

Ilustracije:
Valentin Šalja

Saradnici u ovom broju:
Marko Lambeta, Uroš Tomić, Gradimir Joksimović, Satori Jo, Natalija Dević, Radovan Subotić, Mihailo Tešić, Ivana Mitrović

Štampa:
Grafomarket

Grafički filmovi:
Vis studio, 134-618

Evo kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
P. Fah 32, 11050 Beograd 22

e-mail:
bonus@eunet.yu
bonus@infosky.net

Telefon i faks redakcije:
(011) 340-77-12

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE SE NA KIOSCIMA POJAVITI 4. JULA 2000.



reč urednika

Postoji jedna magična reč koja izaziva iste reakcije kod ljudi ma gde se nalazili na kugli zemaljskoj. Prilikom izgovaranja te reči šire se zenice, srce ubrzano kuca, a čitavo telo obuzima blaga groznica. Izgovoriću tu reč za vas: FUDBAL!!!

Da, fudbalska groznica ponovo trese stari kontinet, pa smo se i mi prepustili ovoj "bolesti". Pripremili smo kratak istorijat nastanka fudbalskih simulacija, u goste nam je svratio Mateja Kežman, imamo opise najnovijih fudbalskih igara ...

A, da. Bili smo i u L.A.-u, na E3 sajmu. Atmosferu sajma, kako smo se proveli i šta smo sve videli, pokušali smo da prenesemo na stranice našeg časopisa. Mogu samo da kažem da je naš dolazak u Ameriku protekao kao na filmu - izgubili su nam prtljag na aerodromu!

Novost u našem časopisu su i opisi igara za PlayStation 2, koji polako, ali sigurno pristižu i do nas. U ovom broju to je najnoviji nastavak legendarne igre Tekken Tag Tournament.

Svi ste sigurno primetili da je u prošlom broju bilo manjka slova š i ž. Evo šta se desilo: naša "beba" se naglo ugojila, mi je nismo dobro hranili, pa je rešila da sama preza-logaji nešto. I najviše su joj se svidela baš slova š i ž.

Vidimo se ponovo na ovim stranama za mesec dana

D. Wolf



sadržaj



vesti



Mihailo Tešić

Sega povukla prvi potez...

Kao odgovor na pojavu PlayStationa 2 u Japanu i najavu X-Boxa, Sega of America je najavila da će svi oni koji tokom leta (a verovatno i posle, samo to nisu smeli još uvek da kažu) pazare Dreamcast dobiti popust od 50 USD (što bi značilo da su Dreamcast platili bijednih 150 USD - malo jače od 300 DM) kao i mesec dana besplatnog SegaNeta. Da bi ljudi shvatili šta im to tačno SegaNet pruža, na E3 je organizovan prvi probni SegaNet okršaj, u kome su se sukobili igrači iz Los Anđelesa protiv igrača iz San Franciska, a sve to u igri NBA 2K1 - sa (izveštaji nam govore) sočnih 60 frejmova u sekundi.

SEGANET

...a Sony odgovara...

Na pitanje našeg vrlog izveštača koje je glasilo: "Da li je tačna vest koju je iščeprkao onaj luđak koji radi vesti u časopisu čiji sam ja urednik, a koja je glasila da Sony priprema da na tržište izbaci nešto što bi se zvalo Portable PlayStation?", predstavnik Sonija je samo nabacio mistični samurajski osmejak na ledeno lice i blago, ali ne bez svojevrsne konačne odlučnosti, odgovorio: "No comment". Pa vi vidite.

...dok nas Bleem sve spaja!

bleem!

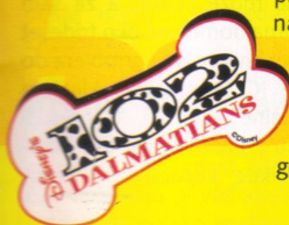
Možda ste čuli za popularni program Bleem, koji za sada najuspešnije emulira malu sivu konzolu (mislim na PlayStation, naravno) na PC računarima... Možda i niste, s obzirom da ovaj časopis čitaju uglavnom PRAVI ljudi, kojima takav emulator ne treba, zato što već imaju PRAVU stvar! Doduše, sa Bleem-om igra može da izgleda bolje nego na PlayStationu - anti aliasing, bilinearno filtriranje i sl. prednosti koje pružaju grafičke kartice, ali razmislite samo da ste za mašinu koja izvlači sve to morali da date oko 1000 DM, a PlayStation ste mogli da kupite za triput manje pare... Ne znam ni zašto pišem ovu vest. Ah, da. Znate onaj Bleem? E, pa napravili su ga za Dreamcast! Dovoljno je da ga učitate kao bilo koju igru za vaš Dreamcast i možete da igrate sve što vam pade napamet, a do sada je radilo samo na PlayStation-u.

Stiže sveže iz Eidos-a

Kompanija Eidos (odgovorna za najdražu nam Laru), po nekima (možda zbog malopre pomenute gospođice) i najuspešnija kompanija na svetu u domenu "elektronske zabave", iskoristila je E3 da najavi šta nam sve priprema za sledeći duži vremenski period. Kao svaka prava velika izdavačka kuća, Eidos se fokusira na... SVE! Obratite pažnju na naslove koji slede... Walt Disney World Quest (stiže ovog leta, za GameBoy Color i Dreamcast) je vožnja uglavnom za one najmlađe. U



ovoj igrici ćete moći da izaberete svoga vozača iz plejade svima dobro poznatih junaka, poput veverica Čip i Dejl, kao i drugih Diznijevih likova. Igru već možete igrati na PlayStationu. Još jedna sportska simulacija (ovaj put stvarno) će biti i Sydney 2000, a pogodite čime se bavi ova igra. U planu su varijante za PC, PS i DC. Neverovatno, ali ova igra se očekuje negde u vreme održavanja letnjih olimpijskih igara u Sidneju. (Kada smo već kod "letnjih" igara - da li je još nekom palo na pamet da u septembru u Australiji počinje zima, a ne leto? Australijanci baš nemaju sreće...). Vratimo se Dizniju - u novembru će nas zapljusnuti nova horda belih pasa sa crnim tufnama, u vidu igre 102 Dalmatians. Opet ćete morati da spasavate sirotu štenad iz kandži zle boginje šintera i krznara - Cruelle de Vil. Što se tiče malo veselijih igara - za Božić je definitivno najavljen nastavak igre Soul Reaver, pod nazivom Legacy of Kain: Soul Reaver 2, za PS i PS2, kao i "prestavak" (to vam je u suštini nastavak popularnog filma, knjige ili igre - ali se radnja dešava PRE prvog dela) igre Fear Effect, koji se iščekuje na proleće iduće godine.



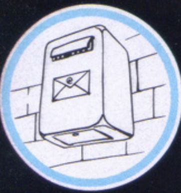


Larino novo lice

Zadržimo se još malo na vestima koje se bave Kraljicom, kao i njenim "duhovnim očevima", kompanijom Eidos. Dakle, Eidos je izabrao novo lice koje će predstavljati gospođicu Kroft uživo, a u pitanju je manekenka iz Jorkšira po imenu Lucy Clarkson. Zanimljivo u vezi gospođice Clarkson je da je - pre nego što je karijera kao Larine dvojnice uopšte bila na vidiku - njen otac neprekidno pričao kako mu kćerka liči na Laru Kroft. Delimo sreću i radost gospođice Clarkson, s obzirom da je ovo posao koji znači zagarantovano bogatstvo & slavu, kao i jedan od retkih poslova manekenskog tipa koji ne zahteva od ženskog bića da od svojih bogom danih oblina napravi dasku za peglanje (s obzirom na "obdarenost" uzora, tj. kompjuterske Lare). Da, da, kada smo već kod obdarenosti, možda bi muški deo čitalačkog auditorijuma bio zainteresovan za "statistike" miss Clarkson. Reći ćemo vam ih čak i ako niste zainteresovani: 32 DD (au caramba!!!), 25, 36 (mere su u inčima - pomnožite sa 2,5 i dobićete santimetre... ali ne preporučujemo da to radite kod kuće, brojke mogu biti... poražavajuće).

Solidan povratak Konamija

Kompanija Konami (u narodu koji prati japanska dostignuća na polju digitalne zabave, poznati kao "Tate") je rešila da proba da ponovi uspeh koji je igra Metal Gear Solid postigla 1998. na PlayStationu ➡



mi i vi na ti

Nemoj da mi ...

✉ **Nema laži, nema prevare,**

Bonus nisam nikada kupio, niti ću ikada dati 80 dinara za ovaj časopis. Nikako me ne interesuju video-igrice ili bilo šta vezano za njih. Igre na konzolama vrlo retko igram i to samo u "omamljenom" stanju. Svakako da vam upućujem najveće pohvale jer držati časopis nije laka stvar. Vama ljudi svaka čast za ovo što radite ali, jednostavno, to nije u mom fazonu. Sigurno se sada pitate... pa zašto nas onda smaraš, @?

Jednostavno: hoću da vidim da li imam sreće u životu, makar malo, i da li ću dobiti neku od nagrada koje delite. Verujte mi da nemam pojma šta se dešava u vašim nagradnim igrama ali sam siguran da tamo imate neki disk, časopis ili majicu "for free".

Ja ću kupiti vaš sledeći broj časopisa, vi meni nešto za uzvrat i tako smo svi srećni! Oprez: ukoliko ne budem dobio ništa od raspoloživog, nema ništa od kupovine vašeg sledećeg broja, zato budite poslovni sa mnom!

Gigoski Branko

bonus Verovatno da smo i mi bili u "omamljeni" kad smo rešili da objavimo tvoje pismo, i nagradimo ga časopisom.

Sva objavljena pisma su nagrađena časopisom.

Čarobni štapić

✉ **Ćao Bonusovci,**

zovem se Srđan i pišem vam po prvi put. Ljubitelj sam PlayStation igrica i najviše igram avanture (Resident Evil, Syphon Filter, Tomb Raider). Mene zanima da li će biti neki čip koji će moći da PlayStation1 pretvori u PlayStation2. U Vašem časopisu mi se najviše svidela rubrika: poznati igraju i tema broja. Za rubriku "evo rešenja" želeo bih da date za igru Soul Reaver. Kritika: Nemojte postere da lepite za časopis.

To je sve od mene. Pozdrav!

Koljić Srđan

bonus Da bi pretvorio PlayStation 1 u Playstation 2 trebaće ti u najmanju ruku pomoć Dejvida Koperfilda, ili negde oko 2000 DEM koliko kod nas košta PS2.

Adresa Ubi Softa

✉ **Zdravo Bonusovci!**

Evo mene posle nekog vremena sam se odlučila da vam pišem. Prvo da vam kažem najbolji ste na... pardon u vasioni! Ono što mi smeta je visoka cena i u trećem broju sam primetila da pišete bez Š i Ž. A sviđa mi se povećan broj strana, bolje šifre, strava opisi kojih je sve više... Volela bih ako imate adresu Ubi Soft-a da mi je date da bih im pisala, jer imam Ray Man-a i još puno toga od njih. Toliko od mene. Puno pozdrava i želim da "Bonus" poveća broj stranica i rub ka.

P.S. ovo pismo stavite u rubriku (zaboravite!) mi i vi na ti! Sve u sven (začin C) strava časopis!

Mona Var

bonus ta da ti ka em osim da n je stra no ao to je do lo do gre ke, pa n iza la slova i . Nije na a gre ka. Jo j nom, ao nam je (a, već si pomislila da n opet fale slova š i ž).

Što se adrese Ubi Softa, najbolje bi bilo im pišeš na njihovu adresu u Englesko koja glasi:

Ubi Soft Entertaiment Ltd
Vantaga House, 1 Weir Road
Wimbledon, London SW 19 8UX

Za i protiv

✉ **Dragi urednici**

i saradnici našeg jedinog časopisa igrama za konzole, šaljem vam o pismo u nadi da će pomoći vama pisanju časopisa pa tako i nam čitaocima u uživanju istog. Zovem Dejan i u zadnjih petnaestak godi prošao sam put Commodor 64 Amiga 500 - PlayStation uz pom "sveta kompjutera", a u zadn vreme i "The Gamer", "kom pjuterske igre", "PSX" i na kra "BONUS". Odigrao sam podos igara na spomenutim platformam pročitao ogroman broj primera časopisa pa iako sam totalni "dudu



(igra je u bezbrojnim časopisima proglašavana za igru godine na PlayStationu, a negde čak i za igru decenije, najbolju igru uopšte, ikada i odvajkada). Igra Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty planira se za (pogodili ste) PlayStation 2 i pored dodatka u naslovu igre obećava i sijaset drugih poboljšanja tehničke prirode (koja su više do onoga što PS2 može da pruži u odnosu na prvi PS), a po pitanju priče...tja. Solid Snake (glavni lik iz prvog dela) ponovo ide u potragu za Metal Gear-ovima, ali ovaj put na tankeru u Njujorku. Dobro, zaista ne verujem da će Konami dopustiti sebi da bilo gde podbaci, pogotovu kada je u pitanju nastavak jedne toliko kvalitetne igre kakav je bio prvi Metal Gear Solid. A sada tužne vesti - igra se očekuje tek na jesen 2001. Eh, taman dok PS2 postane malo pristupačniji ovdašnjim igračkim fanaticima.

Micronami

Micro - šta? Naslov ove vesti je bio samo nespretni pokušaj vašeg ljubljenog izveštača da nagovesti čitaocu šta bi moglo da se desi u bliskoj budućnosti. Zašto? Zato što sam saznao da se verovatno najveći prošlogodišnji hit za PC, Microsoftova igra Age of Empires II:Age of Kings, "portuje" (čitaj: pravi se verzija) na Dreamcast - u izvedbi - nikog drugog do malopre spomenutog Konamija! Sad, Konami je (bio) poznat po tome što se bavi skoro isključivo konzolama, i što je praktično uv pravio svoje igre - nije im trebao niko drugi. Kuda i ovaj svet, osim ka opštoj globalizaciji i ujedinjenju vel ih kompanija, zapitam se ponekad. Neka, ka porastete, kaš'će vam se samo.

Mad Catz sa periferije

Mad Catz, proizvođač kontrolera, volana i kojekakv drugih perifernih čuda koja olakšavaju igranje (ili otežavaju, ali ga zato čine zanimljivijim) je po prvi p prikazao javnosti svoju novu liniju proizvoda name jenih svim platformama konzola. Prve stvari koje najavljene su PC adapter za tastaturu, kao i trka volan, oba Dreamcast. Mad C je takođe pustio prodaju i memorijs karticu - sa 200 blok - takođe za Dreamcas



Što se tiče PlayStationa, Mad Catz planira da n počasti prvom varijantom infracrvenog analognog ko trolera. Wireless Dual Force će u sebi sadržati i nik kadmijumsku bateriju koja se može puniti, a za s kontroler Mad Catz tvrde da ima domet od oko tride metara, bez potrebe za pravom linijom od kontrolera PlayStationa. Varijante ovog IC kontrolera uključ volan, analogne, kao i digitalne kontrole. U ponu Mad Catz-a za PlayStation su i srebrne, zlatne i pla naste memorijske kartice velikog kapaciteta neko presovane memorije.

za tzv. ozbiljne stvari na kućnim računarima, za igre se smatram stručnjakom.
Prvo pohvale:
1. Konačno se neko setio da napravi časopis za vlasnike konzola - svaka čast!
2. Rubrike: "predstavljamo", "sam svoj kvariš", "poznati igraju", "tema broja" i igre bez struje" su lepe i originalne.
3. Pomak u kvalitetu između brojeva je vidljiv (kvalitetnije sadržaj, bolje napisane recenzije, bolja osvetljenost slika, top liste). Nemojte da stanete.
A sada predlozi za poboljšanje:
1. Povećajte broj stranica (trenutno ste po odnosu cena/količina sadržaja najskuplji igrački časopis).
2. Uvedite top listu čitalaca (top 25, 50 ili čak 100 najboljih igara u toku godine). Podatke možete dobiti u anketi, a na početku godine počinjala bi i nova lista.
3. Pišite rešenja za one igre za koje to čitaoci zatraže (glasove za rešenja takođe možete naći iz ankete). Svaka anketa 1 glas, rešenje pišete za prvu igru na listi.
4. Predlažem vam i sledeće rubrike: retro (prisećanje na neku stariju igru), izveštaji sa svetskih igračkih festivala, pomoć igračima (ako je neko zapeo u igri treba mu pomoći da pređe taj deo, a ne davati mu šifre za besmrtnost i preskakanje nivoa koje čine igru besmislenom), najave (veoma kratki opisi igara koje dolaze). Rubrike "vesti" i "mi i vi na ti" treba proširiti, a rubriku "trikovi" treba ukinuti (šalim se, znam da mlađe generacije žive za trikove).
5. U rubrici "nove igre" ocene mogu biti u rasponu od 0 do 10 sa koracima od 1, podatke o igri postavite horizontalno i ubacite proizvođača, možda po neki komentar ispod slika i što više humora u opisu.
Nadam se da će neko pročitati ovo pismo i da će se osetiti barem mali uticaj na časopis.
Nemojte da vas naljuti što je pismo više u stilu "protiv" nego "za" - ono "protiv" je ustvari "za", a pismo pišem jer verujem u Vas.

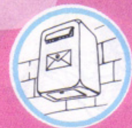
Dejan, Novi Bečej

bonus Hvala na pohvalama, a još više na kritikama. Neke od predloga koje si ti naveo već su bili u pripremi, a neke smo i usvojili. Trudimo se da napravimo što bolji časopis, i nadamo se da ćemo sa porastom broja strana (koji će uslediti vrlo brzo) imati više mesta za više rubrika i opisa.

crteži

Pozdravljam čitav tim "Bonusa"!!
Zovem se Jagnjić Tomislav, imam 14 godina i živim u Herceg Novom. Pišem vam po prvi put. Imam PlayStation i veliki sam ovisnik o njemu.
Mada nisam neki ljubitelj horor žanra, najdraža igra mi je Resident Evil 3, Nemesis kao i Grand Turismo
2. Voleo bih da napišete prohod za RE 3, Nemesis koliko god je to moguće.
U Crnoj Gori ne izlazi ni jedan časopis za PS, a Bonus dolazi redovno kod privatnika i brzo se rasproda. Imam sve vaše brojeve i kupovaću Bonus i u buduće.
Šaljem vam nekoliko crteža, nadam se da će vam se svideti, a možda koji i objavite. Želim vam puno sreće u radu i da naša "BEBA" bude što bolja kada izađe iz pelena. Pozdravlja vas

Tomislav iz Herceg Novog



bonus Kao što vidiš, crteži koje si nam poslao su nam se veoma svideli i mi smo ih objavili. Pozivao sve naše čitaoce da nam šalju crteže svojih omiljenih junaka, jer ćemo ih ubuduće redovno objavljivati na ovom mestu, a najbolje i nagrađivati.





Privrženost Dreamcastu

Sega (poput Nintenda) poseduje veoma jak razvojni tim za igre unutar same kompanije - trudi se da baš njihovi ljudi stalno budu na granici novih tehnika i postupaka kojima se izvlači maksimum iz Seginih mašina za igranje. Trenutno se skoro sve karte polažu na Dreamcast, tako da u budućnosti pravo iz Segine pećnice očekujemo sve više i više valjanih naslova koji će nam pokazati šta sve ZAISTA mali "diskmen" može. Pogledajte šta nam je sve Sega pripremila: nastavak akcione horor igre D, pod intrigantnim nazivom D2, zatim Ecco the Dolphin - isto toliko akcije, ali je horor sasvim druge vrste. Jet Set Radio se bavi ekstremnim sportovima... ali onima koji bi mogli da se pojave u bliskoj budućnosti, ako svi zajedno malo ne pripazimo na ludake u najbližoj okolini koji izmišljaju takve stvari. Tu je i Shenmue, RPG za koji (ali ovaj put bez šale) ogromna količina ljudi tvrdi da će biti prekretnica u japanskoj školi RPG igara. Mislim da smo vas dosta namučili za jedan broj. Jedino rešenje - nabaviti Dreamcast...

Vreme igara tek dolazi...

Osim što je koristan kao najveća svetska izložba digitalne zabave (čitaj: igrica), sajam E3 je postao i pokazatelj jedne činjenice koju je već postalo praktično nemoguće prevideti - video igre polako postaju jedna od najunosnijih industrija na



svetu! Ne ulazimo ovde u podatke koliko je velikih distributera i proizvođača, koliki im je godišnji obrt novca, i koliko njih se okupilo na E3 sajmu. E3 je izneo na videlo nešto drugo - organizacija IDSA (Interactive Digital Software Association) je objavila statističke podatke da preko 60 procenata Amerikanaca starijih od 6 godina (oko 145 miliona ljudi) redovno igra video igre. Još jedna zanimljivost - 43 procenta od tog broja su žene. Ha! Prosečna starost američkog video igrača je 28, ali to ne znači puno.
To su brojke samo za Sjedinjene Države - a izgleda da i ostatak "razvijenog" sveta polako ide u tom pravcu.

Prvi daljinski DVD upravljač za PS 2

InterAct Accessories Inc. je najavio bežični infra-crveni DVD daljinski upravljač za PlayStation 2 po njegovom lansiranju u Americi. Tačnije objava glasi da će uređaj biti dostupan na tržištu u septembru, što je nešto ranije nego što se očekuje PlayStation 2.
Naprava će koristiti 2 AAA baterije i imaće domet do 6 metara. 16 DVD funkcijskih tastera će upravljati reprodukcijom DVD diskova - emulirajući sve dugmiće sa postojećeg Dual Shock 2 kontrolera. Infra-crveni prijemnik (koji će se priključivati na PlayStation 2 kontroler port), indikator prijema i LED ekran su uključeni u pakovanje. Očekivana cena je 19.99$ (negde oko 50 DM).







E3 2000: "Sa druge strane mašte"

ELECTRONIC

E3 2000 - The Electronic Entertainment Expo, Sajam elektronske opreme je vodeća izložba zabavnog i edukativnog softvera u svetu. Sa šest godina dugom tradicijom, ove godine održan je od 11. do 13. maja u Los Angeles Convention Centru.

Tradicionalni svetski događaj, E3 2000 je mesto gde se lansiraju najnoviji svetski proizvodi u oblasti video produkcije i kompjuterskih igara i mesto gde se sklapaju ugovori za narednu godinu. Posetioci sajma takođe imaju priliku da učestvuju na brojnim konferencijama posvećenim raznim temema razvoja profesionalnog interaktivnog softvera.

Tematski sajam "Sa druge strane mašte" i njegov prvi nastup u novom milenijumu, privlači hiljade profesionalaca širom sveta da posete Los Angeles i ispitaju najnovije svetske trendove, pogledaju najnovije mogućnosti naprednog softvera i proizvoda u oblasti kompjuterskih igara i interneta.

Izlagači

Ove godine, na površini od oko 200,000 kvadrata izložbenog prostora, izlagalo je više od 450 kompanija predstavljajući 100 svetskih zemalja. 1999-te predstavljeno je više od 1900 novih igara za konzole, personalne računare i internet, a ove godine ta cifra je bila mnogo veća. Prošlogodišnji sajam je posetilo više od 55000 profesionalaca širom sveta, uključujući proizvođače softvera, prodavce, kupce, programere, finansijere, menadžere, uvoznike-izvoznike, istraživače, profesore, medije i štampu, dok se broj posetilaca ove godine još obračunava.

Pokroviteljstvo i delokrug

E3 2000 je u potpunosti pod pokroviteljstvom Interactive Digital Software Association (IDSA), američke organizacije ekskluzivno namenjene za usluge i potrebe kompanija koje prave konzole za igru, PC i internet. Članove udruženja čine vodeći svetski proizvođači igračkog softvera, koji su zajedno zaradili više od 90% od 6.1 biliona dolara koje je doneo softver za igru u Americi 1999.,plus jedan bilion ostvaren na izvozu.

To su bili neki zvanični podaci, a kako smo mi doživeli sajam, možete videti sa sledećih slika:



Evo, ovako je to izgledalo ispred (sajam je ona omanja zgradica iza lepog čike koji vam maše) ...







... a ovako unutar sajma (nagradna igra: probajte da pronađete lepog čiku sa predhodne slike i postaćete vlasnik novog PlayStationa)!

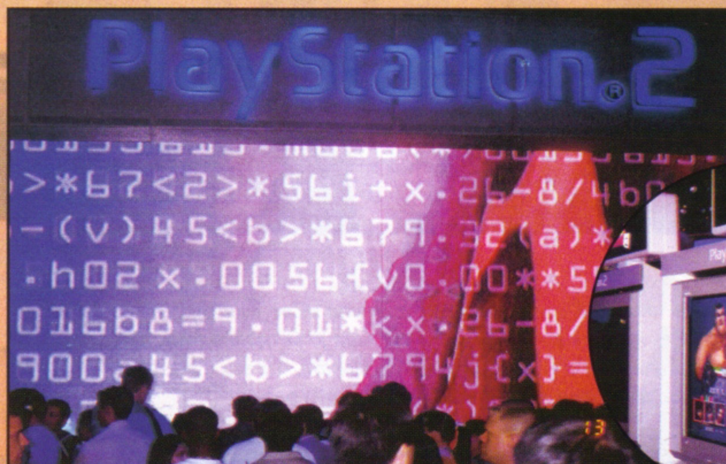
predstavljamo



ENTERTAINMENT EXPO



Najzanimljivi događaj na sajmu bila je zvanična prezentacija PlayStationa 2, kao i gomile igara koje se za njega spremaju. Sve vreme našeg boravka u Americi smo pokušavali da rešimo jednačinu sa ovog displeja i mislimo da je rezultat 2. A vi?









Na Nintendovom štandu sve je bilo u znaku Pokémon Ej, devojke, pomerite se, ne mogu od vas lepo da slikam Pikachu-a. Alo, devojke, samo malo ulevo.









Najzabavnije je bilo na štandu Sege, gde su se non-stop održavale žurke. Nažalost, nismo uspeli da u ovaj broj uvrstimo i sliku lepog čike urednika koji zadivljuje Amere svojom plesnom tačkom, kojom je bila oduševljena i šarmantna voditeljka (ili ipak voditelj)??!







Dok su se Mardž i Bart veoma rado slikali sa urednikom našeg najboljeg časopisa o video igrama, Homer je sedeo u ćošku, pio pivo i nešto mrmljao sebi u bradu





Najposećeniji štand na sajmu nije bio ni Sonijev, ni Segin, ni Nintendov, već ovaj u kome su svi novinari dobijali besplatno pivo. Živeli!



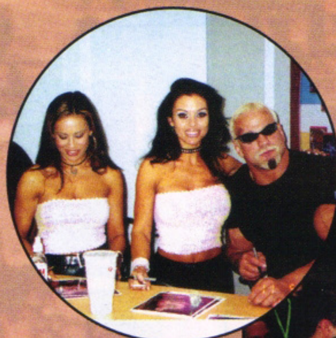


Na sajmu smo primetili ukupno 3 Lare. Sve tri su bile veoma slične onoj koju znamo iz igre: naoružane, lepe, opasne, spremne za akciju, ali ... ipak nam je tu nešto smetalo. Prva koju smo sreli je bila nekako previše plastična, druga previše dlakava, a treća u prevelikoj žurbi. Zato smo objavili sve tri, a na vama je da presudite koja je ona prava.





Na trenutak mi je nešto palo na pamet, hoću da kažem sinulo mi je, a onda sam shvatio da je to samo Microsoft-ov X-Box.







Najuspešnija prezentacija je bila na štandu ... kako li se zvaše ... gde su ove devojke propagirale ... šta ono beše ... i nesebično delile svoje brojeve telefona. A onda su nas upoznale sa svojim prijateljem koji je hteo da nam da autogram, ali u predelu nosa. Odlična prezentacija ... nikako da se setim imena ...





Pošto su videli Bonus, svi su hteli da se slikaju sa mnom. I tako sam ja pozirao, a žene (i po neki muškarac) su se slikali, i slikali, i slikali ...





To je bilo to. Posle reprešačenih 200.000 kvadrata sajma (nekoliko puta), glave pune utisaka i torbe prepune materijala, napustili smo sajam i obećali da ćemo se vratiti sledeće godine. A onda smo se uputili u Las Vegas. Ali to je neka druga priča ...



DJ Man



Ako ste se oduvek divili disk džokejima (DJ) koji po raznim noćnim klubovima miksuju zvukove i pesme, onda je ovo prava stvar za vas. Pomoću ovog neverovatnog dodatka publiku možete dovesti do transa i postati najbolje plaćeni DJ na svetu.

DJ Man je opremljen sa tri bele i dve crne dirke, kao i sa dva Rumble Pac-a, koja kada se pričvrste na zglobove leve i desne ruke drhte, dok se lampice na njima pale i gase. Takođe postoje i lampice na dirkama, a i oko njih, te se u slučaju da se igrate u mračnoj sobi dobija utisak da ste stvarno u nekom noćnom klubu. Isprobali smo ga na nekim igrama pravljenim originalno za ovaj dodatak i možemo samo reći da je osećaj jedinstven. Na ekranu vam se pojavljuju uputstva i znakovi kada šta treba da pritisnete, a na vama je "samo" da u pravom trenutku sve to i uradite. U početku ćete se možda malo pomučiti, ali uz minimalnu vežbu moći ćete da zaradite hrpu šuškavih papirića u ulozi DJ-a po klubovima širom sveta.

Shock 2 Racing Wheel

Ovo je sigurno najbolji volan koji je trenutno dostupan kod nas. Dizajniran od visokokvalitetnih komponenata, on vam može pružiti uživanje koje nikada niste iskusili. Ima ugrađenu vibracionu funkciju koja znatno doprinosi uzbudljivosti igranja, a opremljen je i analognim pedalama (osetljive su na jačinu pritiska) za gas i kočnicu što vam omogućava da lakše dozirate i odmeravate kočenje ili gas. Menjač se ne nalazi pored volana, već iza njega što vam znatno olakšava upravljanje. Ukoliko vam je teško ili nezgodno da za kočenje koristite pedale (što je potpuno neverovatno) možete umesto njih za istu stvar koristiti dve ručice koje su smeštene iza volana, tačnije ispod ručica za menjač. Shock 2 Racing Wheel ima sa gornje strane ugrađene sve komande koje poseduje svaki digitalni džojped, pa ga možete koristiti i u tu svrhu.
Kompatibilan je sa skoro svim simulacijama vožnje.



Seat Massager

Seat Massager je jedan veoma zanimljiv dodatak kakav do sada nismo imali prilike da vidimo. Reč je zapravo o jednom tankom laganom dušeku izgrađenom od finih materijala koji u sebi ima ugrađenih pet snažnih vibromasera. Njegova funkcija je da vas svaki put kada vas protivnik udari, dobro protrese od glave do pete i tako uvede jednu potpuno novu dimenziju u igranje video igara koja bi se kratko i jasno mogla nazvati "igre uzvraćaju udarac". Dok, na primer, vozite neku trkačku igricu, Seat Massager vas "trese" svaki put kada udarite u protivnička kola, ivičnjak ili bilo šta drugo i to različitim intenzitetom. Naravno, ovaj dodatak se može kombinovati i sa svim drugim dodacima, a jedan od najboljih utisaka dobili smo kada smo ga povezali sa gore opisanim Shock 2 Racing Wheel volanom. Seat massager možete koristiti i nevezano za vaš PlayStation kao aparat za masažu jer poseduje mogućnost masiranja na čak pet različitih načina. Jedini problem kod korišćenja ovog dodatka je to što vam je potrebna stolica sa prilično visokim naslonom ako želite da ga postavite u najoptimalniji položaj.

Sve igre koje podržavaju Dual Shock opciju analognog kontrolera podržavaju i Seat Massager, a zahvaljujući posebnom delu koji se dobija u kompletu možete ga koristiti i u kolima.



Igor Simić

Napredak fudbalskih simulacija kroz vreme:



FUDBAL

Ponovo je počelo! Gde god da se okrenem dresevi, lopte, majice... Ljudi pričaju samo o fudbalu i našim šansama na sledećem evropskom prvenstvu u Belgiji i Holandiji. Iako mi još uvek nismo došli do faze da živimo za fudbal, tek sada mi je jasno zašto se umesto reči fudbal često koristi izraz - najvažnija sporedna stvar na svetu. Koliko je Evropa "poludela" za fudbalom možda će nam reći i podatak da je u Holandiji, koja nije baš čuvena po tome da fudbalski fanovi prate svaku utakmicu svojih ljubimaca, prodato u poslednjih devet kola nacionalnog prvenstva više od 90% ulaznica koje su otštampane što se u bogatoj fudbalskoj tradiciji Holandije (liga traje od 1905) nikada do sada nije dogodilo. Drugi podatak koji govori u prilog tome jeste da su sve karte koje su puštene u predprodaju rasprodate još pre više od dva meseca...

Dakle, fudbalska groznica trese Evropu, a kako i ne bi posle najuzbudljivije sezone ikada odigrane. U tri evropske lige - Bundes, Primera Division i Calcio pobednik je odlučen bukvalno u poslednjem kolu: u infarkt završnicama koje je malo ko očekivao šampion Italije postao je Lacio, Bajern je odbranio titulu ispred Leverkuzena za samo jedan bod, La Korunja je do poslednjeg kola imala verne pratioce u Saragosi i Barseloni i pobedom u finišu zaslužila titulu. Čak je i u Jugoslaviji odigrano izuzetno zanimljivo prvenstvo, sva tri vodeća kluba (Obilić, Partizan i Zvezda) menjala su se na vodećoj poziciji, a Crvena Zvezda je imala tu čast da na prvom mestu bude kada je to najvažnije - na kraju.

Koliko je fudbal zaigrao u našim venama reći će vam i činjenica da je na Platou po prvi put odigrano prvenstvo u Fifi 2000 kao uvod u predstojeći Evro 2000 .



U ovom delu teksta pokušaćemo da vas vratimo u doba "nastanka" fudbala u današnjem obliku. Podsetićemo se nekih igara koje su već sad legendarne i naravno samih početaka fudbala. Dakle, zamislite da imamo magičnu mašinu koja će nas vratiti u godinu koju otkucam, i vežite se - polećemo!

1987. Match Day - Spectrum

Ako izuzmemo igranje fudbala na kućnim Game-video konzolama koje se svodilo na upravljanje jedne crte (koja je predstavljala igrača) od koje se odbijala jedna tačka (ona je, pretpostavljate, bila lopta) i koja se igrala dok lopta vašem protivniku ne dođe iza leđa (tada ste postigli pogodak) ovo je prva igra u kojoj je fudbal bio predstavljen kao igra koja podseća na igranje fudbala. Match Day je bio odlična igra za svoje vreme i postavio je neke osnovne postulate kojih su se kasnije pridržavali svi proizvođači fudbalskih simulacija. To je dakle, predak svih fudbala koji se danas igraju, i tačno onoliko koliko je čovek uznapredovao u odnosu na svoje pretke toliko je i fudbal uznapredovao u odnosu na Match Day. Ovaj fubal je bio izuzetno ograničen mogućnostima Spectrum-a, ali je poštovao osnovna pravila kao što su aut i korner. Igralo se sa malim simpatičnim crno-belim figuricama koje ste pomerali po terenu dovoljno realno da pomislite da je u pitanju igranje fudbala, igralo se u ekipama koje su sačinjavali 7 saigrača + golman (koji je veoma retko nečemu služio) i bilo je veoma teško razlikovati vaše igrače koji su bili crno-beli od protivničkih koji su bili belo-crni. Pogled je bio sa strane (otprilike kao današnja FIFA samo, naravno, mnogo lošije) i od mana koje su mi još tada smetale izdvojio bih dužinu meča koja je bila stvarno velika, a tom prilikom navežbanim pojedincima nije bilo teško da postižu astronomske rezultate (15:0, 18:2 itd) što je ovu igru relatuvno brzo pretvorilo u dosadu i međusobno takmičenje u ponižavanju protivnika. Ubrzo po izlasku Match Day-a dobili smo i verziju za automate koja je imala nivoe, boju, kontrolu šuta i mnoge, mnoge stvari koje ni naslednici Match Day-a nisu imali.



1988. Emily Hughes - Commodore 64

Fudbal koji je dobio ime po polu-anonimnom fudbaleru iz generacije Wimbledona 1987. koja je osvojila Liga Kup Engleske (da da, nekada se i to dešavalo) i koji osim toga što je prvi fudbal napravljen za C-64 nema verovatno nijednu pozitivnu osobinu. Igrači ovog fudbala imali su ogromnu maštu i beskonačno strpljenje jer je ova igra stvarno umela da "igra" po živcima toliko da smo je najčešće preskakali. Fudbaleri su bili izuzetno krupni (i isto toliko glupi) i što je možda najvažnije bili su u boji što je ipak, bez obzira na sve loše karakteristike ove igre bio napredak, mali ali značajan...



BEZ LPTE

1989. 6-A side - Commodore 64

Eh, kad se samo setim koliko smo sati, nerava i džojstika potrošili igrajući ovu igru. Kako smo bili ponosni kada pređemo nivo, ili razočarani kada posle celog dana igranja ne uspemo u prelaženju sledećeg nivoa... 6-A side nije bio ništa drugo nego veoma dobro savladana abeceda (Match Day) koja je bila vrlo malo unapređena ali taman toliko dobar da ste ga morali igrati bar jednom, i dovoljno "zarazan" da već posle prvih par utakmica imate žarku želju da odigrate još jedan nivo, pa još jedan i još samo jedan... i tako dok vam se transformator ne zagreje dovoljno da u vašoj sobi može da služi kao grejno telo (ha, ha, ha) ili dok majka ne poludi i izbaci nas napolje "da malo vidimo kako je tamo".

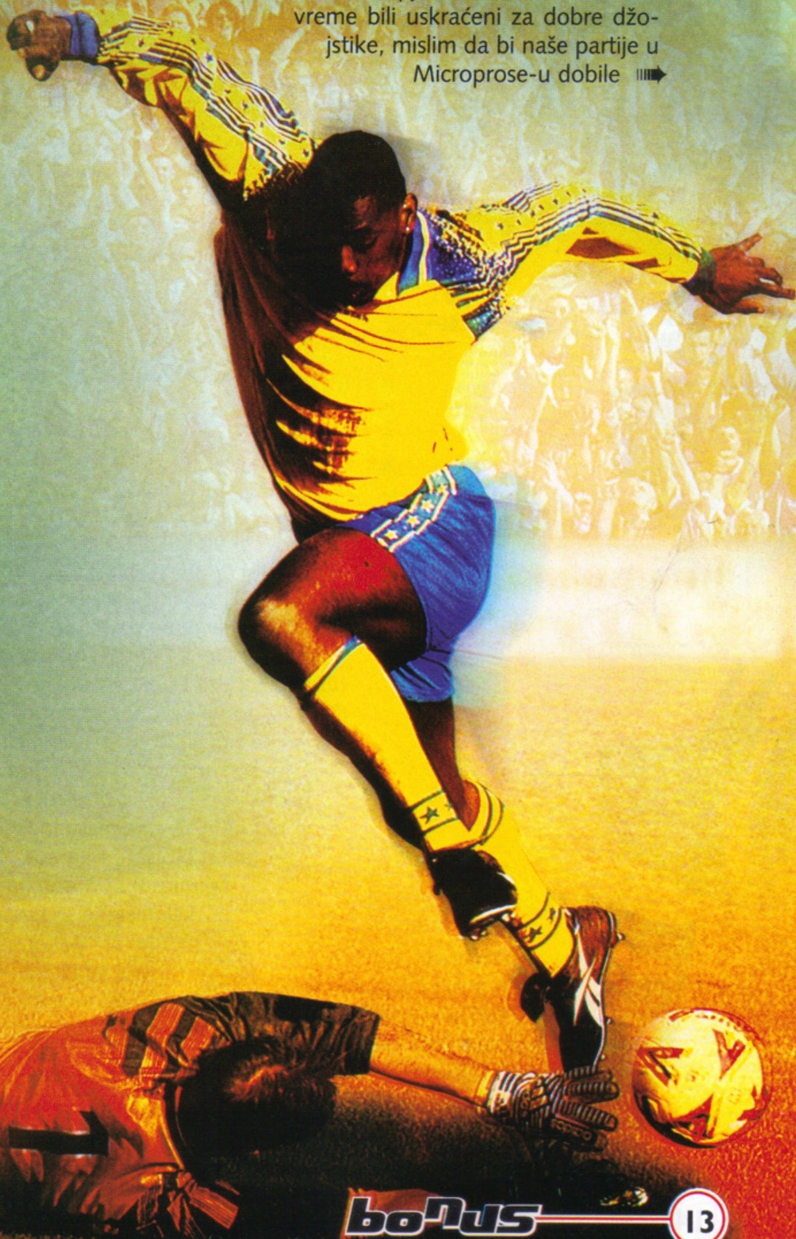
6-A Side je svojevremeno bio prvi mali fudbal urađen za C-64, imao je nivoe (pohvalno, nema šta), vrlo realnu dužinu meča (nisu bili mogući "mamutski" rezultati), bio je naravno u boji i izuzetno zahvalan za igranje u tzv. Versus modu jer se stečena veština veoma dobro oslikavala na terenu (ako je vaš protivnik imao problema sa prelaženjem 25-og nivoa a vi ste prelazili 30-ti, on je morao da izgubi sa 2 do 3 gola razlike). Jedini nedostatak ovog fudbala bio je taj što u igri nije bilo prekida, tako da ste loptu pikali i pikali...što je znalo da bude malo naporno ali smo ipak na svako mamino pitanje odgovarali sa - Evo, samo da pređem ovaj nivo...

1990. Microprose Football - Commodore 64

Sigurno najbolji fudbal svog vremena. Izuzetno kvalitetna igra koja je imala i solidan meni opcija i nikako mi nije jasno kako je ovako dobra igra uspela da stane na samo 64 kilobajta!? Koliko je Microprose bio kvalitetan i popularan reći će vam činjenica da je još davne '91. ili '92. u Bugarskoj održano svetsko prvenstvo u Microprose-u na kojem je bilo 128 učesnika (naravno, bez predstavnika Jugoslavije). Igra je za razliku od svojih predhodnika imala više modova (Challenge, World Cup, Friendly Game...), mogućnost podešavanja opcija kao što su dužina meča, vremenski uslovi, Black and White ili Color mod, sposobnost vaših igrača prilikom izvođenja felša (da, da, bilo je moguće šutnuti i "zakrivljenu" loptu)...

Ovo je fudbal koji je uneo revolucionarne ideje u fudbalske igre koje su od Microprose-a pa nadalje prestale da budu igre i sve više postajale simulacije najvažnije sporedne stvari na svetu. Po prvi put ponuđeno je igranje više igrača u okviru jednog kupa (svetskog prvenstva), prvi put je vaša ekipa imala ime, boju domaćih i gostujućih dreseva, prvi put je bila ponuđena neka vrsta tabele koja je pratila rezultate jednog igrača. Ovo je istovremeno i prvi fudbal sa Replay opcijom (!) i isto tako prvi (a možda i jedini) fudbal na kome ste za vreme odigravanja utakmice mogli da slušate muziku! Što se tiče novina koje je Microprose uneo u igru tu je bio i sasvim solidno urađen manuelni golman (opcija koja se u današnjim fudbalima ne sreće).

Možete li samo da zamislite kakva je to borba bila prilikom odigravanja Svetskog kupa u kome je učestvovalo 5-6 igrača sa svojim ekipama i 26-27 reprezentacija koje je "vodio" kompjuter. Šteta što smo u to vreme bili uskraćeni za dobre džojstike, mislim da bi naše partije u Microprose-u dobile ➡





potpuno drugačiju dimenziju. Pored svih onih pokreta koje je imao - šut glavom, pimpovanje lopte u trku, "makazice"... velika je šteta što je faul bilo nemoguće napraviti (nije postojao grubi start). Voleo bih da sada, desetak godina kasnije, vidim rimejk ili drugi deo ove igre na našem novom ljubimcu (PlayStationu) u kojem će osim poboljšane grafike biti ispravljeni i ovi nedostaci (nepostojanje faula i ofsajda).

Koliko smo bili zavisni od ovog fudbala reći će vam i to da smo svi imali svoje ekipe u grupi najnekvalitetnijih reprezentacija na svetu, i da je recimo, Kamerun (moja omiljena ekipa) osvajao svetsko prvenstvo bar 200 puta. Eto ideje za momke iz EA Sports-a ili Konami-ja - napraviti drugi deo igre za kojom je nekada ceo svet "poludeo"...

1990.-91. Kick Off - Commodore 64

Otprilike u isto vreme kada se pojavio Microprose, kao njegov protivnik na tržištu se pojavio i Kick Off. Rivalstvo između ova dva fudbala već se prepričava (svega 10-ak godina kasnije) a i pomalo podseća na trenutnu borbu na tržištu između FIFE i Winning Eleven-a, s tim da smo ranijih dana svi imali i jednu i drugu igru, i bilo je jednostavno sramota igrati samo Kick Off, a biti loš u Microprose-u ili obrnuto. Koliko je kult ovih igara bio jak govori i podatak da je čak i kod nas u Novom Sadu održan turnir u Kick Off-u (doduše, nikada nismo proverili da li je ovo bio trač ili istina), koji je navodno bio internacionalnog karaktera.

Kick Off je u svet kompjuterskih simulacija fudbala uneo veoma važnu stavku - formaciju vašeg tima (evo kako je počeo današnji Team Managment), i nešto što se u današnjim simulacijama veoma retko sreće (samo u ISS PRO-u), a to je kontrolisanje lopte. Naime, ako se sećate, kontrolisati loptu u Kick Off-u je bilo veoma teško i to je uglavnom bila ona presudna nijansa između dva protivnika. Ako sam ja bio šampion u Microprose-u, moj najbolji drug i veliki rival u svim igrama, Sale, bio je ubedljivo najbolji igrač Kick Off-a koga sam sreo (mada to jedan drugome nismo priznali) i stvarno je šteta što nikada nismo bili na turnirima ovog tipa, mislim da bismo imali zapaženu ulogu...



FIFA 2000 U BEOGRADU

Verovali ili ne konačno se i to desilo! Najzad se neko dosetio da organizuje turnir u virtualnom fudbalu! Prvi beogradski javni turnir (oni manjih razmera se ne računaju) u fudbalu odigran je u Subotu 20. maja na Platou u organizaciji Extreme-a i Radia 011 na opšte oduševljenje svih prisutnih. Turnir se igrao na PC-u, a igrala se, naravno, FIFA 2000. Od organizatora smo saznali da je vladalo veliko interesovanje za prijavljivanje na ovaj turnir, i da postoji mogućnost da ovakvi turniri postanu tradicija i odigravaju se dva puta godišnje.

Organizator je prvobitno napravio šemu od 8 grupa sa po 4 ekipe (32 učesnika), ali su izuzetno rigorozna pravila turnira (2 igrača nisu mogla da vode jednu ekipu, nema Classic timova itd.) sa lica mesta udaljila izvestan broj njih (tačnije osmoro) tako da se igralo u 6 grupa sa po 4 takmičara. Kotizacija za učestvovanje na turniru bila je više nego simboličnih 10 dinara, a nagrade za prvoplasiranog bile su džojstik, jedan od kompjuterskih kurseva i knjiga "digitalna biblija" nagrade su dobili i drugoplasirani, trećeplasirani i najbolji strelac u takmičenju po grupama.

Takmičenje je proteklo u izuzetno pozitivnoj atmosferi i sportskom duhu (jedino sam ja "pokušao da namestim" utakmice, ali sam bio glatko odbijen). Šta reći o ekipama koje su bile učesnici turnira? Dovoljno je samo pomenuti imena Mančester Junajteda, Milana, Intera... i to da su u prvom krugu takmičenja eliminisane ekipe Brazila, Barselone, Francuske, Bajerna iz Minhena... Učesnici su, znači, došli do pobede i samo je bolja igra protivnika mogla da ih spreči u nameri. Po prvi put mogli smo da vidimo kakav se fudbal igra u različitim delovima Beograda, a s obzirom da je bilo



1992. Kick Off II Goal! - Atari ST

Ovo je doba kada je suverena vladavina Commodore-a završena jer su najbolje igre koje su se u ovo vreme pravile proizvođene za Amigu. Ova igra je "pokupila" puno dobrih stvari iz Kick Off-a i Microprose-a i unapredila ih jer nije bila toliko ograničena mogućnostima kompjutera. Ovo je igra koja nije nekako uvek bila u zapećku i moram priznati da je jedna od retkih koju nismo "apsolvirali". Igranje Goal-a zahtevalo je izuzetnu tehniku jer nije bilo nimalo lako voditi loptu i trebalo je uvek imati koncentraciju jer nije bilo svejedno da li ćete šutnuti levom ili desnom nogom. Postići gol nije bilo nimalo lako, a morali ste da branite veoma dobro da biste svoj gol sačuvali od napada protivnika. Bitna stvar u Goal-u je ta da po prvi put igrači koje vodite imaju ličnost, odnosno broj, ime i karakteristike. Mana ovog fudbala bila je ta što ste mogli igrati samo Evro kupove ili u kasnijoj verziji ovog fudbala Svetsko prvenstvo, što nam i nije smetalo jer svi znamo koja je ekipa u to vreme bila prvak sveta i Evrope u klupskom fudbalu...

1992.-93. Sensibile Soccer - Amiga



Sensibile je bio direktni krivac što je Goal uvek bio na drugom mestu. Ovo je bilo vreme istorijskog uspeha Crvene Zvezde i istovremeno sezona u kojoj su nam zabranili da domaće mečeve Evro-lige (koja je tada tek počela) odigravamo u Jugoslaviji. Sensibile je bio prvi fudbal u kojem naša fudbalska škola nije bila ni zaboravljena ni zapostavljena (naši timovi su bili pretstavljeni kao ekipe iz gornjeg doma evropskog fudbala) i u kome ste, ako se dobro sećam, imali izbor od preko 100 ekipa koje ste mogli da vodite, od kojih je svaka imala prava imena igrača i karakteristike (koje baš i nisu bile realne) za svakog od njih.

Ovo je bio fudbal koji je po svojim osobinama bio izuzetan, kako za ono vreme tako i za današnje jer je po prvi put bilo moguće šutnuti na gol iz "slobodnjaka", lobovati golmana (!!!), dodati loptu po zemlji (odnosno travi) ili dodati dugu loptu, dati sebi for... I to sve pomoću džojstika i jednog jedinog tastera -FIRE. Komande su stvarno bile izuzetno osetljiive i sada bismo se verovatno iznervirali igrajući ovu igru, jer nas navodno, kontrole loše "slušaju". Da biste bili prvak Evrope u Sensibile Soccer-u morali ste da imate izuzetno prefinjene pokrete i da steknete osećaj za dešavanja ma terenu - fudbal je stvarno bio izuzetno osetljiv na ove naše komande i tako je valjda i dobio ime. Nažalost, Sensibile nije imao trening mod, tako da ste sva svoja znanja sticali u direktnom sukobu sa protivnicima (možete da pretpostavite količinu nervoze koja je bila prisutna kada su samozvani fudbalski eksperti ispadali u prvom ili drugom kolu Evro-kupova), što i nije bilo tako loše, ali je zahtevalo ogromnu količinu vremena provedenu pred ekranom.

Sensibile Soccer je po svim svojim karakteristikama bio mnogo bolji od svih svojih predhodnika, a bogami i od nekih naslednika (kao što su FIFA na Segi ili ISS PRO za Nintendo) čega su njegovi proizvođači bili svesni tako da je poslednja verzija (mislim da je to Sensibile Soccer 2.2) izašla 1997. godine. Dakle, ovo je fudbal koji je među igračima ostao ubedljivo najduže i koji bi po svim svojim karakteristikama u Bonusu dobio ocenu između 50 i 60%, što je, primetićete, izuzetna ocena za igru proizvedenu još pre 7-8 godina.

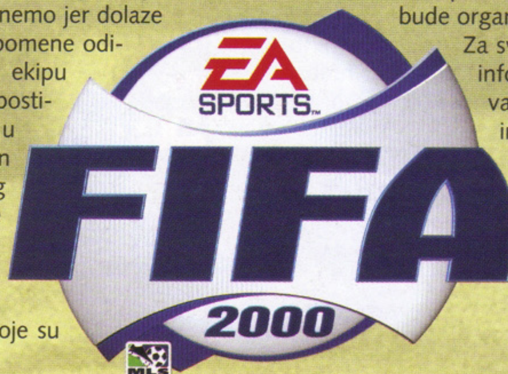
1994. Manchester United Soccer - Amiga

U doba kada se Sensibile Soccer igrao po ceo celcati dan i kada je Goal polako padao u zaborav, na tržištu se pojavio Manchester Utd. koji je pokušao da našu pažnju, bar na momenat odvuče sa Sensibile-a i u mom slučaju je u ➠

i takmičara koji nisu odavde, kakav se fudbal igra u Jugoslaviji. Moram priznati da sam bio iznenađen kvalitetom takmičara (koliko u pozitivnom toliko i u negativnom smislu), jer su rezultati u grupama oslikavali ogromnu razliku između onih koji su se prijavili da bi proverili gde su na fudbalskoj lestvici i onih koji su bili tu da pokažu drugima da su bolji.

U takmičenju po grupama najveće interesovanje izazvale su utakmice najmlađeg učesnika na turniru Dejana Gojkovića koji ima samo 4 i po godine!!! I ako smo svi bili uz Dekija i zdušno ga bodrili takmičenje je završio u prvom krugu, ali je dokazao da za podmladak ne moramo da brinemo jer dolaze super klinci. Takođe partije vredne pomene odigrao je Branimir Đurović (vodio je ekipu Milana) koji je u 3 utakmice u grupi postigao 24 gola i kao najbolji strelac u takmičenju po grupama bio nagrađen knjigom "High fidelity". Drugi krug turnira (po knock-out sistemu) bio je mnogo dramatičniji i kvalitetniji, a zbog dužine utakmica prisustvovali smo pravim revijama golova dana (Italija - Mančester junajted 12:4) koje su nam pružile izuzetno uživanje u utakmicama (gledaocima), i nervozu (onima koji su "nepravedno" izgubili. Možda i najinteresantnije utakmice odigrane su u četvrtfinalu i finalu, a postignuti rezultati dovoljno govore: Čelzi - Jugoslavija 7:6; Parma - Milano 3:4; Inter - Engleska 4:3; Italija - Juventus 6:4 u četvrtfinalu, a u finalu Čelzi i Italija su vodili pravi rat na terenu koji je završen pobedom Čelzija od 8:6.

I tako je takmičenje završeno pobedom Gorana Dragića (Čelzi) a pobednik je bio kratak. Jedva čekam da turnir bude organizovan ponovo - Odbraniću titulu!



Za sve one koje bi to moglo da zanima još i informacija da je vaš " izveštač" učestvovao na turniru sa ekipom Real Betis-a (jedna ekipa koja je ispala iz lige od svih koje su učestvovale) i takmičenje završio u osmini finala porazom od Intera 6:1 (2:1)... Ostaje samo da žalim što se turnir nije igrao na PlayStationu (teško da bih izgubio od bilo koga), ali nikad nije kasno, pa, možda se i desi... ▮



tome i uspeo, jer sam ja oduvek voleo igre koje su menadžerske i dok su svi moji drugovi igrali danonoćno Sensibile ja sam u trenucima kad sam bio sam sve češće igrao baš ovu igru. Sitnica koja se meni izuzetno dopala, a koju je baš ovaj fudbal polako uneo u svakidašnjicu jeste ta da ste konačno mogli da kupite ili prodate igrača, da vodite klub kroz celu sezonu (makar on bio u 4 Engleskoj ligi) i da svojim momcima budete u isto vreme i trener i menadžer i saigrač. Odigravanje je bilo loše, čak mnogo lošije od Goal-a, ali ovo i nije bila simulacija fudbala, niti dobra menadžerska igra - ovo je bio odličan spoj fudbala i menadžerije što do sada još ni u jednoj igri nismo susreli (FIFA 2000 ima nagoveštaje da bi svojim napredovanjem mogla da dođe i do ovog nivoa). Eto koliko je prilikom stvaranja igre važno imati dobru ideju.

1996./97. ISS PRO - Super Nintendo



Ovaj nagli vremenski skok koji smo napravili ne znači da se u međuvremenu nisu proizvodile i igrale dobre simulacije fudbala. Ovo je, jednostavno, bilo loše vreme za pravljenje legendarne sportske igre, u ovom periodu pojavilo se nekoliko veoma simpatičnih ideja kao što su bili Fighting Soccer ili Striker ali one u našem narodu nisu nikad zaživele toliko da mogu da dobiju status koji su imale sve do sada pomenute igre. Sa pojavom novih konzola pojavili su se i nove vrste fudbala koje su za njih pravljene, i tako je Nintendo dobio svoju verziju futbala (ISS PRO), a Sega svoju (Fifa '95 i '96). ISS PRO nije bio lak za igranje i uvek je imao neke nerazumljive delove menija, ali ovaj fudbal se u ovom tekstu mora spomenuti jer je on začetak Konamijeve grane fudbala koja se zove Winning Eleven. Znači, svi oni koji igraju Winning mogli bi sa izuzetnim uspehom da odigraju i International Super Star Soccer jer se kontrola i pokreti razlikuju veoma malo, ali sve sitnice koje razlikuju ISS PRO od njegovih naslednika čine ga za klasu lošijom igrom. Ipak, posle svih ovih polunegativnih komentara (da ne biste stekli pogrešan utisak) moram da kažem da je u svoje vreme ovo bio izuzetno dobar fudbal (sjajan, s obzirom na to da se igrao na Nintendu).

1996.-97. FIFA - Mega Drive 2

I kao što je Winning Eleven imao svog "oca" na Nintendu tako je i Sega započela granu izuzetne sportske igre - FIFA. U stvari FIFA je kao igra već postojala i proizvodila se za PC, i današnja FIFA je naslednik ove igra. Ali ono što je verzija FIFE za Segu učinila za dalju popularizaciju ove simulacije fudbala veoma je značajno, i sigurno je da ona ne bi danas bila ono što jesta da nije bilo verzije za Sega konzole.

Za razliku od ideje ove igre (simulacija fudbala 100%) Segina verzija bio je simpatičan fudbal solidnih karakteristika koji je (ne mogu da se otmem utisku) bio arkada. Svi oni koji su igrali Kick Off ili Microsoccer znaju na šta mislim- to je bio izuzetan spoj simpatične grafike, dobre kontrole lopte i kretanja i neodoljive želje da pobedite protivnika. Onu dozu takmičarskog karaktera koju nosi ovaj fudbal ima veoma malo igara danas. Osim takmičarskog karaktera, kao pozitivnu osobinu istakao bih mogućnost manuelnog upravljanja golmanom što se u današnjim verzijama fudbala ne pojavljuje. Manuelni golman bio je veoma bitan faktor koji je sprečio da nam ova igra brzo dosadi, jer je na Fifi '95-'96 postojala šema za postizanje golova. Pošto smo izgubili "tonu nerava" zato što nam je golman idiot i odlučili da "više ne igramo ovu glupu igru", shvatili smo da kada na opcijama karakteristiku koja se nalazi ispred golmana treba staviti na manual i onda nam golman neće biti idiot jer ćemo ga mi kontrolisati. Ovakvo igranje veoma brzo je vratilo draž u naše susrete i podigao prosek golova za 1,5-2 po meču, a mi više nismo krivili golmane zbog primljenih golova već sebe. FIFA '96 imala je svojih dobrih strana ali i propusta, a jedan od njih jeste bila jačina nekih timova od kojih su se po kvalitetu izdvajali Auxerre (delimično zasluženo) i veliki Wimbledon. Malo je ekipa u današnjim simulacijama koje igraju kao nekada Wimbledon, sada su uspeli da ispadnu iz Premier-a ko zna da li će ikada jedna generacija ovog tima suvereno vladati kao u FIFI '96.

2000. ISS PRO Evolution - PlayStation

I kako to "naše" drage komšije sa severo-zapadnog dela kontinenta, poznatijem po nadimku Ostrvo, vole da kažu - Save the best for the last. Došao je trenutak da kažemo par reči i o igri koju ne treba posebno predstavljati- ISS PRO Evolution. Šta reći o igri čiji je slogan "The best just got better" (dobro je postalo još bolje)? Ništa, osim da su momci iz Konamija u pravu. PRO Evolution je peta generacija Winning Eleven-a, i toliko je bolji od svog legitimnog predka (ISS PRO) da mu ime Evolution potpuno odgovara.

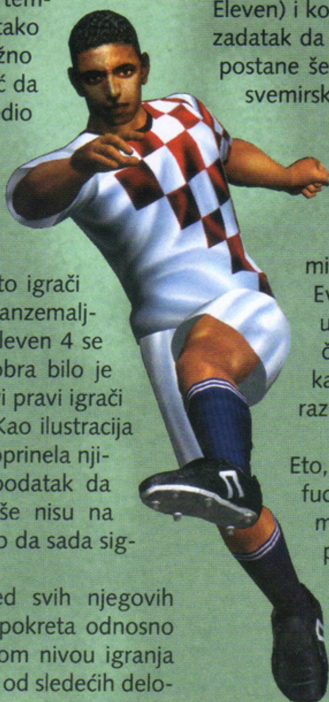
Trenutno, stvari stoje ovako - Možda je FIFA 2000 trenutno najigraniji fudbal, ali po nekoj mojoj statistici svi fudbalski "zaluđenici" mnogo više poštuju i vole " Japanca", ne zato što je on po svojim karakteristikama bolji od FIFE (a ne kažem da nije) već zbog toga što je stvarno mnogo bliži realnosti od Fife.

Sve je počelo od Winning Eleven-a koji je bio vrlo malo unapređena verzija svog predhodnika sa Nintenda za japansko tržište. Igra je kod nas prošla potpuno neopaženo i tek je





njen nastavak nagovestio da bi igranje Džej lige moglo da bude interesantno i Evropljanima. Treći deo je već uzeo maha u prodaji i bio izuzetno kvalitetan ali greška je bila ta što je njegov vršnjak FIFA '98 bio izuzetno tematski zanimljiv (igralo se Svetsko prvenstvo) tako da su ga igrali oni kojima nije bilo toliko važno da igraju sa ekipom Argentine ili Nigerije već da igraju pravi fudbal. Četvrti nastavak unapredio je odigravanje za nijansu, a opcije za malo više tako da je bilo moguće birati i reprezentacije i timove koji su nam nedostajali. Najveći plus četvrtog dela bio je taj što je FIFA '99 bila možda najnekvalitetnija u seriji, igrala se napamet tako što igrači nisu promašivali dodavanje i šutirali su kao vanzemaljci. U trenutku izlaska FIFA 2000 Winning Eleven 4 se već uveliko igrao i koliko god ona bila dobra bilo je teško izbaciti Japance sa tržišta tako da su svi pravi igrači fudbala jedva dočekali ISS PRO Evolution. Kao ilustracija da su Japanci shvatili koliko je "četvorka" doprinela njihovom uspehu na tržištu poslužiće nam podatak da meniji, imena igrača i ostali komentari više nisu na japanskom već su prevedeni na engleski tako da sada sigurno znamo šta radimo u svakom meniju.
Jedina mana ovog fudbala (koja je pored svih njegovih kvaliteta skoro zanemarljiva) jeste sloboda pokreta odnosno nemogućnost izvođenja finti koje su na ovom nivou igranja potrebne, ali ne sumnjam da će i to u nekom od sledećih delova biti ispravljeno.



FIFA 2000 Playstation

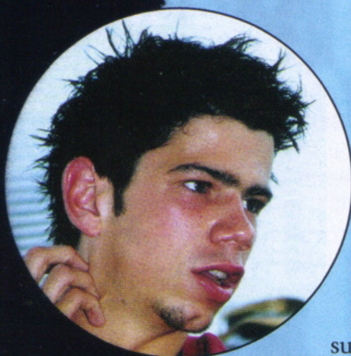
Eto došli smo, konačno, i do toliko spominjane FIFA 2000. Igra koju svi igramo (iako neki više vole Winning Eleven) i koja je već postala legendarna. Igra koja je imala zadatak da ispravi utisak koji je njen predhodnik ostavio - da postane šematska igra koja kontrole sa džojstika pretvara u svemirski fudbal, i odlično ga odradila. Igranje FIFE 2000 je za korak bliže realnosti, ali ipak malo daleko od pravog fudbala jer onako kako vaša ekipa igra u FIFI 2000 ne može u stvarnosti nijedan tim (ako izuzmemo momente u kojima Roma i Parma igraju baš tako, i koji ne traju duže od 10 minuta). Ono u čemu je ova igra daleko ispred Evolution-a jesu opcije koje su neverovatne uznapredovale (izvanredna ideja Classic Teams), čak toliko da je simulaciju fudbala moguće igrati i kao menadžersku igru. Priznajte da o tome niste razmišljali.

Eto, dokle je stiglo igranje igara koje za temu imaju fudbal... Stigli smo do toga da razmišljamo da li je moguće napraviti bolji i realniji fudbal, a sve je počelo od Spectrum-a i Match Day-a. Naravno da će predstojeće generacije fudbalskih simulacija biti bolje od današnjih, a na nama je da ih sačekamo i ustanovimo. Fudbala stvarno nikad dosta. Da li ćemo ikada prestati da uživamo u njemu! Ne verujem ...



Natalija Dević

Kežman već



Kad jedan pravi fudbalski šampion uzme džojstik u ruke onda proizvođači igrica imaju problema. Jer, Mateja Kežman na terenu izvodi ono o čemu kreatori igrica ne mogu još ni da sanjaju.

Igrice se usavršavaju, sve su naprednije i možda uskoro dođu na taj nivo. Pokreti su sve originalniji, prirodniji, dobija se na realističnosti same igre, ali vrsta pokreta, ono što ja na terenu smislim u trenutku, to je nemoguće izvesti sa džojstikom. U igricama nema te prirodnosti, kaže Mateja s osmehom.

Pomislićete, možda, da Mateja zbog toga ne voli igrice. Naprotiv, obožava ih. Prvi strelac YU-lige, šampion je i u fudbalu u igricama. Iako ima samo 21 godinu, ima sasvim ozbiljan staž - igrice igra već 16 godina!

A kako je sve počelo...

- Još nisam pošteno ni znao za sebe, a kompjuter je već bio glavna igračka. Imao sam samo pet godina kada se pojavio Spektrum. Odmah smo ga kupili, posle toga Commodore i na kraju PC. Brat i ja smo se zaludeli od prvog trenutka. Kupovali smo sve što je izlazilo: volane, garniture s pedalama, sve od dodatne opreme. Kad smo kupili prvo sedište, to je bilo oduševljenje. Kao da si stvarno u kolima, osećaš vibracije, trese se, gas, kočnica, sve što treba! Na kraju smo celu jednu sobu u stanu opremili sa tri umrežena kompjutera i svom opremom za igrice koje smo u međuvremenu nabavili. A sve je počelo sa dva dugmića! Igrice napreduju neverovatnom brzinom, sve su bolje i bolje, prosto da čovek ne poveruje šta sve tu ima.

Koje igrice najviše voliš da igraš?

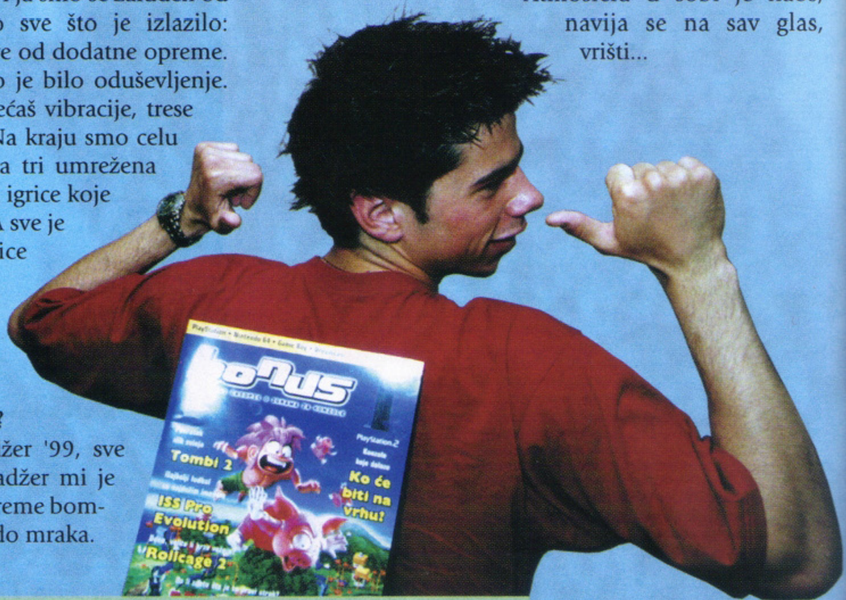
- Volim FIFU, Premijer menadžer '99, sve sportske igrice, ali fudbal menadžer mi je "poslastica"! Prošle godine, za vreme bombardovanja, igrali smo od jutra do mraka. S treninga pravo za kompjuter! Tih dva meseca se nismo "skidali" s igrica. Znali smo da provedemo i po 20 sati igrajući ih. Inače, volim sve igrice u kojima se može igrati s protivnikom, takmičiti se. Dosadno mi je da sednem sam pred kompjuter. Volim duel - odmeravanje snaga sa nekim.

S kim najčešće?

- Obično je to moj brat Igor koji je stariji od mene četiri godine. On je, kao omladinac, bio golman, a sada studira menadžment na Fakultetu Braće Karić. S njim obožavam da igram. Među nama je uvek vladalo to veliko, uvek pozitivno rivalstvo. Još kao klinci, šta god da smo radili, uvek je bilo tako. Tu sam gradio svoj pobednički duh, uvek željan da budem bolji. Tako i sa igricama - uvek borba i kad smo sami i kad se skupi društvo, "večiti derbi", kao Zvezda - Partizan.

Kad su vam tu prijatelji, ko ima više navijača?

- I kad smo sami i kad su navijači tu, to je prava zabava. Obojica se služimo svim sredstvima da onesposobimo "protivnika". Ima svega: sklanjanja ruku, prozivanja, vikanja... Nekad se i posvađamo, opsujem - srpska posla. Skačem na njega, sklanjam mu ruke sa tastature, zatvaram oči, šutiram. "Živahni" smo obojica, navijamo, za sebe, na sav glas. Ja se potpuno zanesem, usredsređen sam skroz, katastrofa. Kad dam gol, skačem, trčim po sobi, radujem se, prozivam Igora. Atmosfera u sobi je haos, navija se na sav glas, vrišti...



USKORO ĆU BITI JUNAK FUDBALSKE IGRICE

Da li vidiš sebe kao junaka neke igrice - jednog dana?

- Zašto da ne? Jedan Majk Loven je dobio svoju igricu, Alen Šiver - svi veliki golgeteri koji su cenjeni u Evropi. Neko je izrazio želju da ih zastupa i eto igrice. Sigurno da je i moja želja da se, jednog dana, neko seti i napravi igricu s mojim imenom.

Postoji li, već, ponuda tog tipa?

- Trenutno ne, ali ako ovako nastavim, samo je pitanje vremena.

- I, ko najčešće izlazi kao pobednik iz takvih duela?

Nekada on, nekada ja. Nekome nešto leži više, nekome manje. Uglavnom zavisi od igrice, sporta koji igramo.

A tata, i on je golman?

Na terenu da, odličan. Ali kompjuteri ga ne intere



u FIFI 2001?

suju. Ponekad, kad nas vidi da šizimo za mašinama, navija, komentariše i uglavnom nas zeza.

Šta na sve to kažu vaše devojke?
- E, devojke nas slabo prate. Moja devojka ne voli kompjuter, uglavnom šizi što toliko vremena provodim uz igrice. Jednom mi je na ekran zalepila sličicu Paje Patka koji čekićem razbija kompjuter. Zamislite!

Da li je bilo poruka tipa - "Ili on ili ja!"?
- Da, da svakodnevno. Ali, navikavaju se polako. Pokušali smo da ih zainteresujemo, ali do sada bez uspeha. Moja devojka je probala i odustala. Ni fudbal, ni košarka, ništa je ne zanima. Ni naše drugarice nisu mnogo bolje. One bi u šetnju, izlazak. Sve u svemu - sa devojkama nikako da "podelim megdan".

Kada putuješ na pripreme da li se u tvojoj torbi nađe mesto za Sony PlayStation?
- Ranije sam nosio Sony obavezno, a sada, gde god da odemo, već postoji Sony po hotelskim sobama. Plaća se na sat, ali nam to uopšte ne smeta da igramo svakodnevno, satima. U karantinu provodimo puno vremena i obično je totalna dosada, vidiš samo hotel-aerodrom-hotelsku sobu, pa su nam igrice omiljena zabava. Pošto mi je Aca Vuković najčešće cimer, onda najviše igram sa njim ali tu su i Saša Ilić, Vlada Ilić, svi pomalo. Tu onda razbijamo FIFU, Premijer menadžer, sve što stignemo.

Kada igraš FIFU, koji si tim?
Moj favorit je Mančester Junajted. To je klub koji najviše cenim i volim u Evropi. Još kao klinci, dok smo igrali menadžere, gde je većinom zastupljena Premijer liga, uvek sam birao Mančester Junajted i uživao da ga igram. I sad, kad god neko igra fudbal menadžer, ja sam u tom timu. Imam veliku želju da i u stvarnosti zaigram u Mančester Junajtedu. To mi je, bukvalno, životni san i nadam se da će se ostvariti.

Dakle, kada braniš boje reprezentacije u pripremama za okršaj na terenu, učestvuju pripreme za konzolom?
- Da, sa osmehom odgovara Mateja. Kad smo bili u Barseloni, Ilija Stolica, moj cimer, i ja smo se izubijali igrajući. Ali, izgleda da nismo smislili baš dobru taktiku. Valjda će, sada, u Belgiji biti bolje.

Selektor te pozvao u reprezentaciju za Evropsko fudbalsko prvenstvo 2000. u Belgiji. Kako se sada osećaš?
- Moram priznati da sam priželjkivao i očekivao taj poziv i sada sam zaista srećan. To je san svakog mladog igrača, da zaigra na Evropskom i Svetskom prvenstvu. Meni se to sada ispunilo i trudiću se da svoju šansu nikako ne propustim.

Koji ćeš broj nositi na dresu plavih?
- Sada to nije toliko bitno. Najvažnije je dobro igrati, ali se, ipak, nadam da će to biti broj 14 koji mi je doneo mnogo sreće i koji sigurno neću menjati do kraja života.

Gde se ide na pripreme?
- Ide se u Aziju, Kinu i Koreju, dve nedelje, onda se vraćamo ovde i dve nedelje pre početka prvenstva putujemo u Belgiju.

Da li ćeš, ovoga puta, poneti igrice odavde ili ćeš kupiti nešto azijsko-kinesko?
- Uvek sam donosio igrice i opremu sa putovanja. Prvi vibrirajući volan sam doneo iz Engleske. Nameravam, i sada, da tamo kupim nove igrice, jer oni su, što se tehnike tiče, daleko dogurali. ■

Osvojite fudbal sa potpisom Mateje Kežmana

Bonus je pripremio za svoje čitaoce fudbalske lopte sa potpisom Mateje Kežmana. Sve što treba da uradite je da pošaljete dopisnicu sa tačnim odgovorom na pitanje:

- U kom klubu trenutno igra Mateja?

Tačne odgovore šaljite na adresu redakcije Bonus-a:
Poštanski Fah 32, 11050 Beograd 22

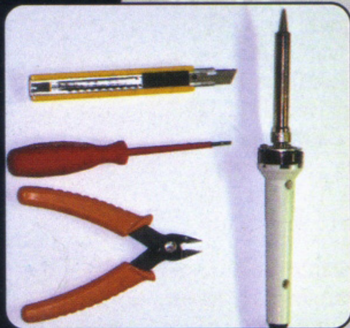
Foto: Vladimir Lukić



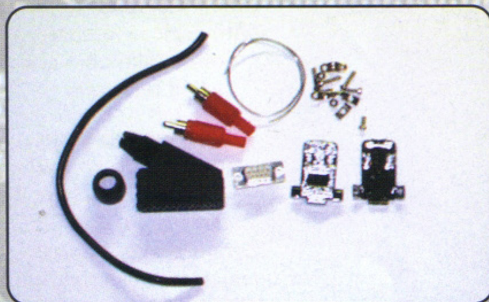
Majstor Raša

Sony na starom monitoru

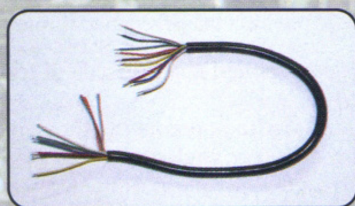
Za sve one koji imaju stari Commodore 1084(S) ili sličan monitor, koji je nekad lepo služio da se igramo, evo malog projekta koji će omogućiti da sliku iz PlayStationa vidite na ovom monitoru i to uvek u boji, bez obzira na to za koje tržište je igra napravljena.



Kad smo se spremali za ovaj foto strip sve smo morali da kupimo, sem sedmožilnog kabla (istini za volju - devetožilnog). Ostalo smo nabavili u prodavnicama elektronske opreme i iznos koji je plaćen bio je nešto manji od 150 dinara. Od alata su potrebni: skalpel, klešta "sečice", manji odvijač ("šrafciger") i lemilica.

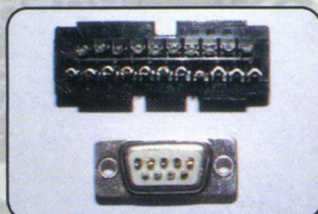


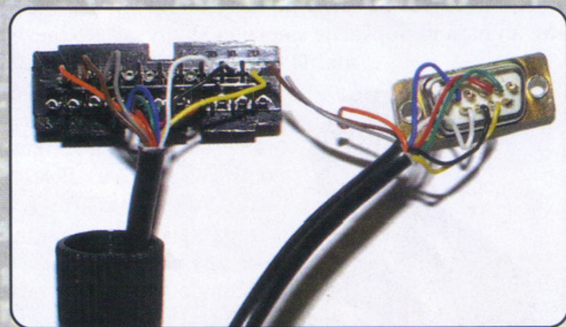
Za izradu ovog adaptera potrebni su:
- malo žice za lemljenje (10 cm)
- "ženska" SCART utičnica za montažu na kabl
- "muški" SUB-D-9 pinski utikač
- plastično kućište za pomenuti utikač i
- 15-tak santimetara sedmožilnog kabla ili devetožilni kabl i dva muška činč utikača.



Potrebno je pripremiti krajeve kabla za lemljenje. Skalpelom iseći pažljivo izolaciju na oko 3cm od oba kraja kabla. Zatim sečicama skinuti izolaciju sa svake žice posebno na oko 3 milimetra i naneti kalaj na ogoljene krajeve.

Dobro pogledajte brojeve kojima su obeležene nožice i na SCART utičnici i na SUB-D- 9 pinskom utikaču!



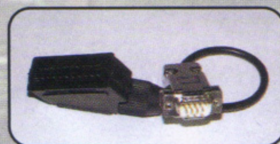


Naneti kalaj na sledeće nožice "ženske" SCART utičnice: 2, 4, 6, 7, 11, 15, 16, 18 i 20.
Isto učiniti i na SUB-D-9 pinskom utikaču i to na nožicama: 1, 3, 4, 5, 7, 8 i 9.

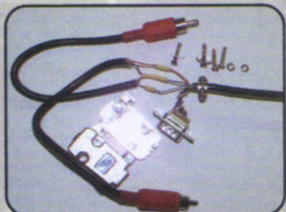
Pažljivo zalemiti žice na SCART utičnici na sledeći način (kraj kabla gde su sve žice ogoljene):
- braon žicu na nožicu broj 4,
- plavu žicu na nožicu broj 7,
- zelenu žicu na nožicu broj 11,
- crvenu žicu na nožicu broj 15,
- belu žicu na nožicu broj 16,
- crnu žicu na nožicu broj 18 i
- žutu žicu na nožicu broj 20.

Ako imate 9-to žilni kabl (kao mi) onda zalemite i:
- oranž žicu na nožicu broj 2 i
- sivu žicu na nožicu broj 6.

Sada još preostaje da zalemite žice na SUB-D-9 pinski utikač i to na sledeći način:
- plavu žicu na nožicu broj 5,
- zelenu žicu na nožicu broj 4,
- crvenu žicu na nožicu broj 3,
- braon na nožicu broj 1,
- belu žicu na nožicu broj 9,
- crnu žicu na nožicu broj 8 i
- žutu žicu na nožicu broj 7.



SUB-D-9 pinski utikač lepo upakujte u svoje plastično kućište. Isto važi i za SCART utičnicu i adapter je gotov.



Tri preostale žice, na strani SUB-D-9 pinskog utikača, su levi (oranž žica) i desni (siva žica) zvučni signal iz PlayStationa, a braon je uzemljenje ova dva signala. Ukoliko ste nabavili dva "muška" činča možete da ih povežete kao na slici i tako dobijete stereo zvuk na monitorima na kojima je to moguće.

P.S. Ako nešto krene loše, nemojte nas da krivite, jer mi nismo krivi i nećemo da preuzmemo odgovornost...

drži vodu...



Marko Lambeta





Evropsko fudbalsko prvenstvo nam se opasno približilo. Kako prekratiti dane preostale do 10.juna? Jedan od lekova (premda ne baš najdelotvorniji) za ublažavanje fudbalske groznice je igra UEFA Euro 2000. Ljudi iz EA Sports-a su specijalno za ovo takmičenje prepakovali FIFU 2000 i dali je u novom (prilično ofucanom) izdanju.

Dotična gospoda su otkupili ekskluzivnu licencu za EURO 2000, tako da ćete imati priliku da igrate na verno prekopiranim stadionima Holandije i Belgije. Ali problem ove igre je što, osim licence, ne nudi ništa novo u odnosu na FIFU 2000. Zaista ne znam zašto se ova renomirana izdavačka kuća spustila na nivo običnih softverskih šezgaroša.

Jednu od retkih novina zapazićete već u samom uvodu igre. Dominantne rok, ska, i ostale ritmove "žive" muzike iz predhodnih nastavaka, zamenili su tehno zvuci. Glavni meni je komplikovan i nefunkcionalan kao i u ostalim EA Sports izdanjima. Igrački modovi su





"neobično maštoviti i originalni". Možete odigrati prijateljski meč vodeći neku od 49 ponuđenih reprezentacija, Challenge mod vam nudi takmičenje po kup sistemu, a Euro 2000 učestvovanje na istom, ali tek pošto pređete kvalifikacije. Ako izaberete ovaj način igranja verovatno ćete propustiti veći deo pravog prvenstva ili umreti od dosade, jer se igra ne može pohvaliti naročitom takmičarskom atmosferom.

Ne samo što se ljudi iz EA Sports-a nisu potrudili da unesu značajne novine koje bi opravdale izlazak ovog izdanja, nego se nisu potrudili da isprave baš ni jednu manu svojih prethodnika. I u ovom nastavku pritiskanjem Turbo tastera moći ćete za otprilike 2 sekunde da pređete čitavu protivničku odbranu i zabijete loptu golmanu "kroz uši". Dakle, igrači i dalje imaju izvesne osobine superheroja, koje doduše zakazuju kada treba da se izvede slobodan udarac. Postizanje gola iz ove pozicije i u ovom i u prošlom nastavku za mene je ostala nerešiva enigma (tu ni Siniša Mihajlović ne pomaže). Ali neispravljenim manama nije kraj, bag iz prethodnih delova u kome vreme neumitno teče dok golman ne ispuca loptu, ili dok se izvodi korner i ovde će vas oduševiti. Pogotovu ako vaš protivnik vodi i na ovaj način "čuva rezu". Izreku - na greškama se uči, EA Sports je zamenio sloganom: ko otkupi licencu - zaradi pare.

Grafika i animacija su na nivou FIFE, s tim što je učinjen

➠

Šta mi ocenjujemo:

ZVUK: Ovom ocenom se ne ocenjuju samo zvučni efekti u igri već i muzika koja prati igru, znači sve što se čuje.

GRAFIKA: Ovde ocenjujemo ukupan vizuelni izgled igre: pozadina, likovi i intro, tj.sve što se vidi.

IGRIVOST: U zavisnosti od reagovanje igre na komande, lakoće igranja i izvođenja same igre dajemo ovu ocenu.

ATMOSFERA: Reakcije igrača na igru, tj. koliko vas neka igra zaokupi i odvoji od stvarnosti, takođe ocenjujemo.





UKUPNA OCENA: Celokupni utisak koja igra ostavlja je dat u procentima i može biti manji ili veći nego što to ostale ocene pokazuju. Igre koje su ocenjene sa preko 90% su super hitovi.

OCENE: Mogu biti u rasponu od 0 do 5 sa koracima od 0.5.



1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 2 - 4 bloka

Multi Tap 1 - 8 igrača

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

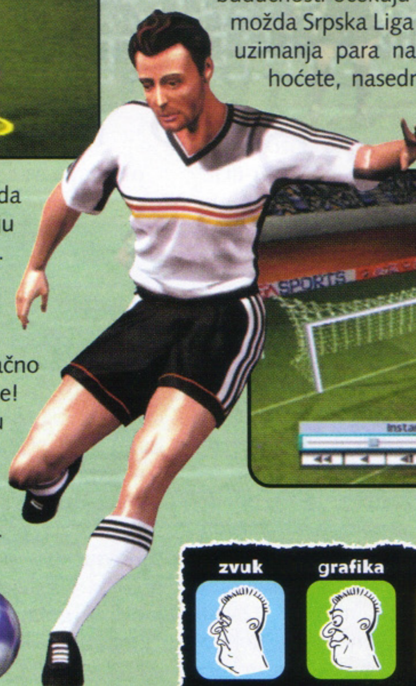
Ime: UEFA 2000
Izdavač: EA Sports
Sistem: PAL
Žanr: Fudbal



PlayStation



uzevši tehničke karakteristike igre su prilično dobre, ali zbog neinventivnosti, i prostog plagiranja FIFE 2000 zaslužuju najniže ocene (mogli su bar neki novi dribling da ubace).
Budući da je tendencija EA Sports-a, očito, sve veće sužavanje fudbalske oblasti (prelazak sa FIFE - Svetske Fudbalske Asocijacije na UEFU - Evropsku), možda nas u budućnosti očekuju naslovi kao: Premier Liga 2001, ili možda Srpska Liga Sever 2002! Naravno sve to u cilju uzimanja para naivnim fudbalskim fanovima. Ako hoćete, nasednite na marketing, a ja ću do 10. juna da igram ISS Pro Evolution.





korak ka većoj realističnosti pokušajem da se 3D modelovanim igračima dodaju realistična lica (kao u igri NBA Live). Nažalost, sličnost se svela samo na poneku pogođenu frizuru i pokoju bradicu. Svaki tim odlikuje prepoznatljiv način igre, kao i svakog igrača pojedinačno (ili je to samo plod moje mašte? Ma, ne! Ono je definitivno bio prodor u stilu Predraga Mijatovića). Zvuk je na najvišem nivou: meč prati komentator sa upadljivim engleskim akcentom, a i stil navijanja je pravi engleski - neumoran i glasan. Vizelno publika nije tako živahna, kao npr. u ISS Pro Evolution-u, štaviše raznobojne mrlje i tačkice na tribinama teško bi se mogle nazvati publikom. Uopšte





1 - 4 igrača

Memorijska kartica 3 bloka

Multi Tap 1 - 4 igrača

Ime: Everybody's Golf 2
Izdavač: Sony Computer Ent.
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Golf



PlayStation

Igor Simić

Everybody's GOLF 2



Sigurno vam se desilo da vas od igranja raznih sportskih simulacija ili dinamičnih igara drugog žanra zabole prsti, ruke, pa čak i glava. U slučaju da vam se ovo ponekad dešava, evo kako ćete rešiti problem. Dakle, otvorite vaš PlayStation, odložite disk kojim se trenutno zabavljate i ubacite Everybody's Golf 2. Igra je kao stvorena za sve one momente kada vam je potreban odmor, a vi, ipak, želite da nastavite sa igranjem Sonija... Šta nam to nudi Everybody's Golf 2? Nudi vam dobru zabavu kroz igranje golfa, sasvim dobru grafiku i "najluđe likove" koje ste ikada videli u jednoj igri. Oni su veoma simpatični i kao da su maločas pobegli iz Toy Story-ja na partiju golfa što vam ukazuje na to da nije u pitanju simulacija, već maksimalno dobro urađena arkada (kada malo bolje razmislim ni reč polu simulacija ne bi bila preterana). Za razliku od PGA Tour-a, osim toga što ne postoje pravi igrači, ne postoje ni pravi kursevi, već neki novi likovi (kao iz dečje mašte) i neki izmišljeni kursevi koji su veoma interesantni i mnogo brojniji od onih koje susrećemo u simulacijama golfa. Odigravanje je osmišljeno tako da i najmlađi deo publike može sa uspehom da se oproba u nekom od takmičenja (ali ga verovatno čeka poslednje mesto), ali nijanse koje su presudne (izbor štapa, vetar, način udaranja...) uglavnom odlučuju o vašem plasmanu na nekom od turnira i moraju biti savladane ako Everybody's Golf 2 želite da igrate kao igru takmičarskog karaktera. Veliki nedostatak za sportsku igru neobaveznog karaktera i ovih osobina jeste nepostojanje muzičke podloge za vreme odigravanja, jer tempo golfa baš i nije takav da bi u bilo kom trenutku muzika mogla da vam zasmeta, a sa druge strane posle 40-tak minuta igranja u tišini ustanovićete da vam nešto očigledno nedostaje.



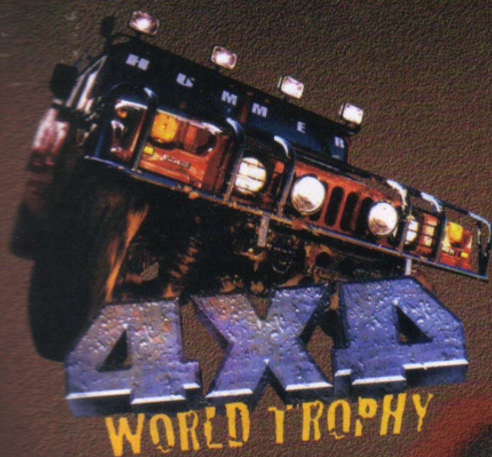


Saberimo utiske. Everybody's Golf 2 je apsolutno neobavezna, opuštajuća, možda čak i detinjasta igra koja je s obzirom na sve malopre navedene osobine izuzetno dobro urađena, i na neki način zanimljiva. Posle svega, neće vam škoditi jedna partija golfa...



Uroš Tomić





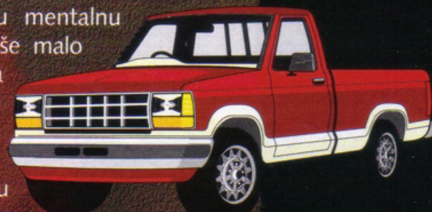
Kada su vozila u pitanju, oduvek su najimpresivniji i najjači utisak na mene ostavljali džipovi. Ogromne mašine, terenci koji mogu da samelju kamen, pojedu beton, popiju gajbu piva i izmasiraju vam stopala kada





ste umorni (nisam impresioniran samo ovim, već i količinom goriva koje ove zveri gutaju po utrošenom kilometru). Nakon fenomenalnog introa koji prati veoma kvalitetna muzika, počinje ova nesvakidašnja igra koja je u suštini veoma naporna. Od opcija, tu su arkadna vožnja, igranje u dvoje i ono što nas najviše zanima - World toure (možda su trebali da ga nazovu "world torture"). Počinjete sa sumom dovoljnom da kupite neki "bedni" džipčić. Kasnije vozilo možete da unapredite, ali ne malo kasnije, već mnoooooooogo kasnije, zato što će vam trebati vremena i vremena da naučite kako da igrate ovu igru. To nije samo navikavanje na komande i terene, to je navikavanje (ukućana) na kletve i povike upućene na račun vozila koje se ne želi povinovati naređenjima, koje je ekstremno neposlušno i ne želi da sarađuje osim ako mu u motor ne uperite oružje velike probojne moći (Magnum 44 prim. aut.), a ni tada ne pokazuje preterani entuzijazam i poslušnost. Nakon samo par nedelja moguće je zaraditi nešto "novca" i kupiti unapređenja, ali samo ako vam je ostalo dovoljno novca nakon kupovine perike (kosu ćete provereno iščupati) i popravke zuba koji su popucali od stezanja i škrgutanja.

Neposredno pred samu trku, unapređenja postavljate na kola i to u skladu sa unapređenjima koja imate i sa zahtevima trke (voda, blato, kamenjar, izrazito džombast teren). Možete da poboljšate motor i amortizere, da stavite gume itd. I to sve u jednom cilju: POGORŠAVANJE SVIH USLOVA !!!



Kako god unapredili vozilo, ono kao da ima dušu i sveti zadatak da vam pojede džigericu, izazove teške glavobolje i naruši teško stečenu mentalnu ravnotežu. Staze su odlične, doduše malo preširoke, pa ćete se nebrojeno puta zbunjivati, odlično su vizuelno obrađene, teške i prate apsolutno sve zakone fizike. Možda ovo i nije toliko dobro, recimo da su preterali u realnosti i to se ozbiljno odražava na igrivost. Možda će iskusniji vozači moći čak i da se zabavljaju, ali ne verujem da će se neko zabavljati tako što mu vozilo koje ga ne sluša skače po ganglijama... Na stazi se nalazi sijaset malih iznenađenja, džombi, blata, vode, pa čak i bundeve koje morate da zaobiđete jer vas čak i one usporavaju. Atmosfera je ozbiljno ugrožena nedostatkom igrivosti, tako da je i pored širokog izbora vozila i fascinantnih staza (Yukatan) koje će vas izgledom oduševiti, ova igra ekstremno iritantna skoro za svakoga (možda ja samo preterujem, ali verujte mi i vi biste ovako pričali da niste spavali dve noći pokušavajući da zaradite za PRVO unapređenje). Grafika je dobra i koliko mi se čini, ona je jedini pozitivni aspekt koji se nije sakrio, ali sam je ja primetio tek nakon 32 učitavanja prve staze (Vidi, vidi, pa ja nisam ni primetio kako je grafika dobra, ko zna iz kojih razloga). Muzika je odlična, mnogo mi se svidela, brza je i dinamična i pretpostavljam da je trebalo da prati igru koja je takođe trebala da bude takva, ali očigledno je pored brzine i dinamike samo prošla (i to trećim korakom, a možda ni tako).



Šta dalje da vam kažem? Igrivost ne vredi opisivati kada po meni toga ovde nema, a možda i ima ali ja to nisam stigao da primetim (veću igrivost po meni poseduje slaganje čarapa ili potapanje kupusa), možda zbog toga što sam previše vremena proveo ujedajući, što sebe i svoju pesnicu, što crni gajtan koji služi kao veza između konzole i džojpeda.
Možda ova igra nije zaslužila ovakvo vređanje i pljuvanje, ali vas molim da me razumete: i ja sam čovek, i ja treba da spavam, makar svaki treći dan u nedelji...



1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 2 bloka

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: 4 x 4 World Trophy
Izdavač: Infogrames
Sistem: PAL
Žanr: Vožnja (džipovi)





Uroš Tomić

N.GEN RACING



Da li ste se ikada zapitali kakav je osećaj juriti nenormalnom brzinom u mlaznjaku inostrane proizvodnje (mlaznjaci domaće proizvodnje ne znam da li postoje, a i ako postoje iskreno ne verujem da postižu nenormalnu brzinu)? Niste? Pa nisam ni ja, ali kada sam startovao ovu igru, iako ne preferiram simulacije, bio sam prijatno iznenađen. Naime, igra nije borbena već trkačka simulacija u kojoj vozite opake mašine koje se kreću ogromnim brzinama.



Nakon introa koji vam pokazuje na šta će sve to ličiti, počinje spektakl. Po ulasku u igru odmah vam se ukazuju opcije, birate da li želite arkadni ili N-gen mod, ali je moj savet da prvo obiđete opciju "Flight briefing" na kojoj će vam igra pokazati kako se leti. Tutorial se sastoji iz dva dela, "controls" i "advanced controls"; pošto bi bilo opširno i suvišno da objašnjavam šta su ove prve, drugi stepen vam pokazuje koji su vam to manevri omogućeni u pro-režimu.

Na samom početku svake trke birate da li će režim upravljanja biti na "arcade" ili "pro handling", od čega će zavisiti težina i način upravljanja. Na arkadnom modu, avion neće moći da izvodi neke figure radi lakoće igranja i mentalne ravnoteže igrača, dok će na pro-režimu avion moći da se okreće oko svoje ose, da obara ili izdiže kljun, kako bi brže ili oštrije skrenuo itd.

A šta je suština, to vi mene pitate, a ja vam odgovaram: stići prvi, totalno potući protivnika, opljačkati mu stan, odvesti ženu, decu i sitnu perad. Šalu na stranu, igru počinjete sa izvesnom sumom novca koja je tu da kupite letelicu u kojoj ćete postati slavni baja.

Kada kupite letelicu, možete je dalje unapređivati i to nimalo naivno. Možete da poboljšavate aerodinamiku mlaznjaka, budžite motor, ojačavate konstrukciju aviona, farbate ga (nikada nisam čuo za skuplje farbanje aviona u životu). Kasnije polažete treninge za jaču klasu i dobijate dozvolu za upravljanje boljim letelicama, lovcima, pojačanja postaju sve skuplja, protivnici žući i ljući.

Staze izgledaju veoma čudno, staza po kojoj se leti je relativno uska i oivičena svetlima tako da nećete morati dugo da se navikavate na njih. Postoji i ograničenje boravka, tako da kada izletite sa staze i ostanete izvan nje duže od tri sekunde, automatski se uključuje auto-pilot koji vas ponovo usmerava na sredinu staze, ali vam oduzima dragoceno vreme. Trke se održavaju na svim stranama sveta i u raznim sredinama, a igra je veoma brza tako da ćete morati malo da se uhodate i proučite staze u cilju što efikasnije vožnje. Pre same trke se vozi kvalifikacioni krug kako bi se odredilo vaše startno mesto. Za vreme trke, na stazi treba da vraćate energiju izgubljenu sudaranjem sa predmetima, zemljom ili protivnicima, a to činite tako što prolazite kroz zeleni







1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: N-Gen Racing
Izdavač: Infogrames
Sistem: PAL
Žanr: Trka aviona

PlayStation



krug koji "levitira" u vazduhu. Na isti način i popunjavate mlazni pogon (afterburner) koji će vam biti od velike pomoći u trci, samo sa razlikom što je krug crven.

U zavisnosti od težine trke i vašeg plasmana, novčana nagrada je veća, pa će vaš mezimac iz trke u trku biti sve jači i jači. Trke možete da ponavljate više puta, tako da sakupljanje novca neće biti neki veći problem, samo ćete morati da dobro proučite jednu stazu i da je vrtite u krug kako biste što brže upotpunili fondove.

Avione možete da posmatrate i tražite onaj koji će vam po karakteristikama najbolje odgovarati, kupujete i unapređujete, zelenašite kako bi "skrpili" novčanu sumu za bolji, brži, jači.

Trke mogu biti klupske, šampionati (za koje morate da polažete), slobodni letovi, "time trial" i "Magic - 12" koji možete da aktivirate tek kada osvojite sve šampionate.

"Achievments" pruža podatke o postignućima, dobijenim dozvolama, medaljama i rekordima koje ste postigli.

Tu su još i sitni detalji koji će ostaviti jak utisak na vas, kao na primer način na koji analogni pad vibrira kada se oko vašeg mlaznjaka nađe nekoliko protivničkih koji se "kidaju" međusobno u nastojanju da izdominiraju protivnike.

Grafika je kvalitetna i imam samo jednu veću zamerku na nju, naime, kada letelicom priđete blizu nekom zidu, javlja se fenomen "nepostojećeg zida". Jeste da je zid još uvek tu, ali će vam se činiti da tu ustvari ničega nema, pa možete da se lišite života ako pokušate da ustanovite da li pomenuti još stoji tu ili se vama samo pričinilo.

Ne verujem da sam u skorije vreme čuo kvalitetniju muziku od one koja se u pomenutoj igri može odslušati... Zvučni efekti su takođe kvalitetno odrađeni, ali se stiče utisak da su potisnuti u drugi plan baš zbog ovakve muzike.

Igra je brza i dinamična, u početku nećete moći da vidite ni gde se protivnici nalaze, ali nakon samo dve - tri trke ćete lako ući u fazon igranja. Poseduje neku draž koja je uticala i na mene koji ne volim ove simulacije i trke svemirskog karaktera. Jedan savet, nastojte da se uvek nalazite





neposredno iznad zemlje, jer će se tako avion brže kretati. Igra je kvalitetno odrađena, nema neke veće i teže greške i veoma je simpatična. Tako da ja iskreno ne vidim razlog zašto je ne biste probali i sami videli da li će vam se svideti. Meni jeste, a da li će vama, videćemo nakon izdavanja ovog teksta i reklamacija na moje tekstove (molim vas da se ne žalite preterano uredniku, ipak ja živim od toga...).





Miloš Marković

GEKIDO

URBAN FIGHTERS

Tuče baš i nisu previše popularne kod nas. Jedina tuča koja se igrala 24 sata po klubovima bila je Teken, i sada je malo ko nema u svojoj kolekciji. Gekido se uopšte ne može porediti sa Namco-vim hitom, ali može sa Fighting Force-om. Pitate se kako? U ovoj igri postoji Urban mod koji vam omogućava da se borite na ulici (Gde li sam to već video? Aha, Teken force mod). Izaberite jednog od 9 ponuđenih boraca i počnite da ređate protivnike na gomilu. Za razliku od Tekena, sada će vas protivnici napadati u većim grupama. Ali da biste sredili protivnike potrebno vam je nešto više od pesnica, tako da na scenu stupaju magije i super udarci. Na raspolaganju su vam tri tastera za udarce, kao i tasteri za skok, blok i čučanj, tu je i poseban taster za 'rage'. Ova karakteristika je pokazatelj koliko ste besni, kada vam "prekipi" svoj bes iskalite na protivnicima. Svaki lik ima svoju karakterističnu magiju, a kada magiju iskombinujete sa rage-om protivnici nemaju nikakvih šansi. Impresivan je broj kombo udaraca, a taktika - udri po dugmićima pa šta bude - sasvim će poslužiti.

Još jedan zanimljiv mod je i obračun bandi, u kojem sastavljate tim od 3 borca i krećete u borbu. Magije su takođe zastupljene, ali je akcenat bačen na izvođenje kombo udaraca uz pomoć kojih možete lako elimi





Ime: Gekido
Izdavač: Infogrames
Sistem: PAL
Žanr: Tuča



PlayStation

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

2 DISKA

Miroslav Đorđević

MIDNIGHT IN VEGAS

Ako ste čitali prošli broj Bonusa, verovatno ste zapazili prikaz igre Family Game Pack koju je proizveo 3DO studio. Za sve one koje zanima ovakva vrsta igara možda će biti zanimljiv i ovaj naslov. Midnight in Vegas dolazi takođe iz 3DO studija. Između ove dve igre postoji mnogo sličnosti ali i razlika koje će biti zanimljive onima sa "sklonostima ka kockanju". Jer, za razliku od Family Game Pack-a koji nam je ponudio obilje društvenih igara uz poneku kockarsku, Midnight in Vegas nudi isključivo igre tipične za kazina.

Glavni meni nudi vam opcije koje su dostupne u svakom većem kazinu. Pored Black Jack-a, slot mašina i video pokera koji su gotovo doslovno preneti iz Family Game Pack-a (FGP), tu su još bakara (igra sa kartama), krebs (igra sa kockicama veoma slična onome što se kod nas zove barbut), poker i rulet. Glavni meni je grafički dizajniran gotovo identično kao u FGP, s tim što ovde imamo više opcija.

Postoji pet vrsta pokera, kako otvorenih tako i zatvorenih, onih sa pet i onih sa sedam karata. Sliku na poleđini karata ovaj put možete sami da birate. Sigurno ćete posebno interesovanje ispoljiti za rulet, koji je veoma realno prenet u igru, mada je grafički mogao biti ekskluzivniji. Slot mašine, video poker i drugi modovi su grafički veoma lepo napravljeni.

Igra je praćena odgovarajućim zvukovima koji treba da dočaraju atmosferu kockarnice. Tako ćete čuti zvuk deljenja karata, žagor, tihu muziku, zveckanje novca...

Provedite prijatno veče igrajući Midnight in Vegas ne razmišljajući o tome koliko para smete da potrošite.







Ime: Mid. in Vegas
Izdavač: 3DO
Sistem: PAL
Žanr: Kazino



PlayStation



nisati protivnike. Ako se odlučite za arena mod u njemu se mogu obračunati i do 4 igrača, naravno ako imate stvarčicu po imenu multi tap. Ovaj mod se još zove i shadov worior, ali samo za jednog igrača. Grafika je znatno ispod proseka. Opšti utisak o grafici kvare loše animirani likovi i pozadine, kao i loše detektovani poligoni. Uzmimo psa, na primer. U prvi mah nećete moći da razaznate da li je to pas ili hodajuća kanta (posle par sati se ustanovilo da je to ipak pas). Na sam model lika je uloženo malo truda, urađen je poligonalno, ali je loše animiran i lošije su uklopljeni poligoni (obratite pažnju na Angelin lik). Ono što popravlja utisak o grafici su vizuelni efekti. Magije, eksplozije i grmljavina izgledaju zaista odlično. Izvesti konačnu ocenu za grafiku biće zaista teško, jer sa jedne strane imamo odlične vizuelne efekte, a sa druge loše animirane likove i lošu detekciju poligona. Još jedna mana je ta što ćete igru završiti veoma brzo. Igra zauzima svega jednu petinu diska što vam sigurno nešto govori. U urban modu imate 7 nivoa (a svaki traje nešto više od 5 minuta), plus 9 boraca u arena modu, i to je sve. Kao olakšica ubačeno je to da možete uzeti neko oružje i uz pomoć istog protivniku održati bukvicu. Takođe možete uzeti neki predmet i poslati ga protivniku u facu. Muzika u toku igranja je blaga i čuće se samo u pozadini, dok je zvuk sasvim solidno odrađen. Za svaki potez ili magiju postoji i određen zvuk. Vaši protivnici će biti ili izuzetno pametni ili veoma glupi. Prva grupa protivnika će vas napadati u grupi i na sve načine pokušavati da izbegne vaše udarce, dok će druga grupa protivnika uputiti par udaraca i pobeći. Takođe su zanimljivi i NPC likovi (non play carakter). Oni će prolaziti pored vas bez obzira što na sve strane lete meci, i bukvalno moći ćete da bacite atomsku bombu pored njih, oni će samo hodati.





Gekido kao tuča se sigurno neće proslaviti kod nas. Ovaj naslov je odličan primer neulaganja truda u neku igru. Da se uložilo malo više truda ovaj naslov bi verovatno bio vredan naše pažnje.



1 - 4 igrača

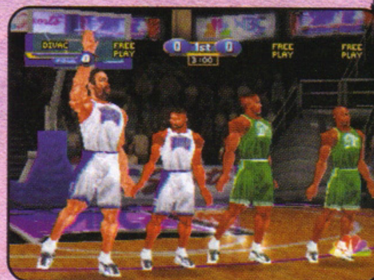
Memorijska kartica 1 blok

Multi Tap 1 - 4 igrača

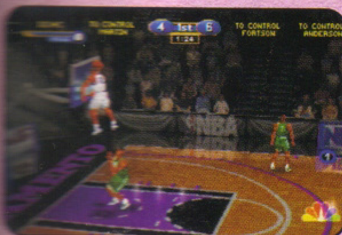
NBA Showtime NBA on NBC



Igor Simić



Košarkaška sezona u Americi se polako približava kraju, Lejkersi sigurno grabe ka tituli, a Fil Džekson ka priznanju za najboljeg trenera godine (šesti put u karijeri). Sezona se završava, rezultati polako rezimiraju i polako izmiče šansa da se na tržištu pojavi igra koja u svom naslovu ima NBA i 2000. Nadamo se da će bar vodeće svetske kompanije za proizvodnju igara- Konami i EA Sports dostojno ispratiti predstojeću olimpijadu u Sidneju i to će verovatno biti poslednja igra iz serijala 2000... Jedna od poslednjih igara koja se odnosi na tekuću sezonu je pred nama i zove se NBA Showtime. Šta nam novo donosi Showtime? Odgovor je kratak i dovoljno jasan da ga svi razumete - ništa! Ovo nije basket za košarkaške sladokusce i "zaluđenike" (kakav sam npr.ja) već za uzrast od 9-16 godina (što ne znači da se stariji koji misle da su na ovom nivou ne mogu igrati). Sada sledi test iz opšte kulture igara: Da li se sećate igre NBA Jam? Da? E pa, evo odgovora za one koji ga možda ne znaju. Svojevremeno je za Segu napravljen basket koji je bio maksimalno iskarikirana verzija košarke koju su igrali samo klinci... Pitate se verovatno kakve to veze ima sa igrom NBA Showtime? Showtime je u stvari NBA Jam-ova verzija za Sony PlayStation - malo bolje našminkana i urađena ali to je ipak to. Showtime se igra na pravom košarkaškom terenu u ekipama koje sačinjavaju po dva člana, što vam dovoljno govori o ozbiljnosti ove igre. Igrače možete birati iz postojećih NBA ekipa ili stvoriti svoje, a jedina zanimljivost u ovoj igri je da vodite samo jednog igrača. Ova novina će vam u početku smetati, ali posle nekog vremena naučićete da se ponašate u skladu sa trenutnom situacijom na terenu i počećete da pobeđujete potezima koje je izveo baš vaš igrač (Jason Kidd-Assists-28). Showtime je suva akcija na košarkaškom terenu izuzetno nerealnih karakteristika tako da mogu da vam poželim dobru zabavu prilikom "svemirskih" zakucavanja , postizanja trojki "iz svlačionice" i sličnih poteza.







1 - 4 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Multi Tap 1 - 4 igrača

Analogni kontroler

Ime: NBA Showtime
Izdavač: Midway
Sistem: PAL
Žanr: Košarka





Miljan Lakić

MICRO MANIACS

Da li je Micro Machines dobio dostojnog naslednika?

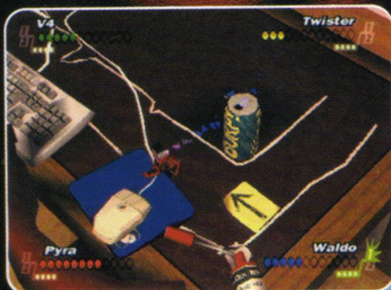




Moto kompanije Codemasters, koja je pravila ovu igru, je "pure gameplay", što u prevodu znači "čista igrivost".

Igrivost je najvažniji faktor kojim se rukovode momci iz Codemasters-a pri izradi svojih igara, a Micro Maniacs je još jedan dokaz u prilog tome. Dakle zaboravite na priču, grafiku, zvuk, važna je samo količina zabave koju ova igra pruža. Cilj u ovoj igri je pobediti prijatelje, jer je ovo prvenstveno multiplayer igra i pritom se ludo zabavljati. Ali krenimo redom i počnimo od priče koja je da se izrazimo u trkačkom žargonu "produvana". U neko daleko vreme zavladala je opšta kriza usled prenaseljenosti. Nedostatak nafte i hrane doneo je sa sobom i ratove. A onda se genijalni Dr. Minimizer dosetio kako će rešiti problem. U svojoj laboratoriji smanjiće svakog čoveka pojedinačno a da bi osigurao red u tom novom svetu stvoriće super vojnike koji će se pokoravati samo njemu. Pošto je uspešno smanjio prve primerke smislio je seriju testova u cilju otkrivanja kojim sposobnostima treba opremiti njegove super vojnike. Tako dolazimo do glavnih likova ove igre koji su u proseku visoki između 3 i 5cm i teški između 20 i 50g. Prvi od njih je V4 koji je doživeo saobraćajnu nesreću na motociklu i da bi ostao živ Dr. Minimizer je ugradio delove motora u njegovo telo. Otuda V4 motor koji viri iz njegovih leđa. Pored njega imamo još 7 na početku dostupnih i još četiri skrivena lika. Ovde se moramo zaustaviti da iskritikujemo dizajn glavnih likova ove igre. Likovi su kreirani, slobodno se možemo tako izraziti, bizarno. Da li je u pitanju ta ostrvska klima (Codemasters je engleska firma) ili uticaj halucinogena, ne znamo, ali ovakve pojave mnogo pre zaslužuju da zablistaju u nekoj horor igri (Resident Evil npr.) nego u šarenoj, veseloj, mladoj populaciji namenjenoj igri.

Osim ove mane sa dizajnom likova igri se teško može naći još neka zamerka. Tu je bezbroj perfektno urađenih staza, gde su dizajneri pustili mašti na volju, u kojima je savršeno prikazan svet detalja. Svaki od likova ima svoja dva











1 - 4 igrača

Multi Tap 1 - 8 igrača

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Micro Maniacs
Izdavač: Codemasters
Sistem: NTSC
Žanr: Trke


PlayStation



specijalna poteza, koje može izvesti tek kada pokupi odgovarajući broj žetončića. Svi specijalni potezi se značajno razlikuju kao između ostalog i likovi među sobom. Na većini staza takmičari će trčati da bi ostvarili pobedu, dok na pojedinim voze jet-ski, skate-board i sl. U svakom slučaju da biste ostvarili pobedu potrebno je izvesti što više prljavih trikova jer je to najsigurniji način da zabava bude kompletna. Jer kada ne bi bilo sitnih podmuklosti sve to ne bi imalo toliku draž.



Grafika u Micro Maniacs zadovoljava po svakom pitanju, jedino dizajn nivoa ponekad daje pogrešnu predstavu o pravcu kretanja ili daljini do određene prepreke. Animacija je glatka između ostalog jer sistem igranja nije previše računski zahtevan. Ako bi pravili poređenje sa Micro Machines-om nema sumnje da Micro Maniacs ostaje u prašini iza bogatstva opcija koje poseduje Micro Machines ali kada ste tamo na terenu u borbi za što bolje mesto sve te opcije ne čine bitnu razliku. Gameplay je moto ove firme i oni to dokazuju u svakoj novoj igri. Multiplayer ludilo u punom smislu reči.









Miloš Marković



Grudge Warriors



Ime: Grudge Warriors
Izdavač: Take Two Interactive
Sistem: NTSC / PAL
Žanr: Trka sa pucanjem



PlayStation

Među mnogim igrama koje se odvijaju u budućnosti, ona nije baš svetla tačka. Programeri Take Two Interactiv-a nisu želeli da menjaju pobedničku taktiku, pa sada imamo priliku da vidimo šta se dešava kada se originalna ideja po imenu Twisted Metal kopira po hiljaditi put. Ova igra predstavlja neku vrstu car combat-a, ali sa izmenjenim načinom borbe, kao i sa drugačijim vozilima. Radnja počinje u nama ne tako dalekoj budućnosti. Brojne bande su organizovale turnire u kojima se bore na ostrvima u futurističkim tenkovima. Pošto je ostalo 11 bandi oni organizuju još bolji turnir u kojem će se odrediti konačni pobednik. Vi treba da izaberete jednu bandu i krenete u konačni obračun protiv ostalih. Svaka grupa ima svoje karakteristično vozilo, kao i specijalno oružje, i obično je sastavljena od tri člana. Takođe, svako vozilo se razlikuje po dizajnu, a opet sva izgledaju odlično. Jedan ogroman nedostatak u igri je taj što postoje samo četiri oružja. Da, da, dobro ste pročitali samo četiri i to: mitraljez, top, mortar i specijalno oružje. Izbor je prilično jadan i kod power up-ova, oni su najčešće na dobro skrivenim mestima i ako se malo više potrudite možete naći nevidljivost, dupli štit, kao i dodatno ubrzanje. Na svakom ostrvu postoji i jedna čudna mašina koja bi trebala da vam dopuni energiju, ali veoma retko to i uradi. Kada otpočnete igru i krenete u obračun morate voditi računa da odgledate brifing, jer osim primarnog cilja postoji i sekundarni koji od vas zahteva da uništite ili čuvate određene objekte. Na nivou možete pronaći i tokene čija je svrha ostala nepoznata. Pošto se borba odvija na ostrvima logično je da možete pasti u more, a ako se to dogodi izgubićete deo energije pri čemu





1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 3 bloka

Multi Tap 1 - 8 igrača

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Igor Simić

NHL Blades of Steel 2000

Ime: NHL 2000
Izdavač: Konami
Sistem: PAL
Žanr: Hokej

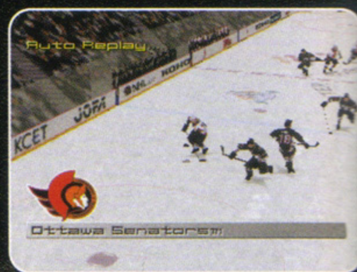


PlayStation

Ako ste pažljivo pročitali prošli broj Bonusa ustanovićete da je moja konstantacija prilikom opisivanja NHL Rock the Rink-a bila pogrešna (rekao sam da je to bila poslednja šansa da nabavite hokej koji ćete igrati do početka nove sezone). Oni koji su pročitali Bonus znaju da nisam bio u pravu, ali oni koji su imali priliku da odigraju NHL Blade of Steel reći će da jesam, jer tu igricu sigurno nećete igrati do početka sezone. Konami je napravio totalni promašaj (moralo se i njima jednom dogoditi) jer je igra zaista loše napravljena. Poklonici najbrže igre na svetu reći će da to nije moguće jer je hokej - hokej, ma koliko on bio loš. Nažalost, ovaj hokej je to samo nominalno; posle svih uvodnih menija koji su strašno opširni i zadovoljavaju sve najviše standarde opcija za hokejašku simulaciju, počinje utakmicom koja je tako nezanimljiva, da ćete je verovatno posle pola sata igranja vratiti u CD klub u kom ste je kupili.

Svojevremeno je na C-64 postojala igra koja se zvala baš ovako i bila veliki hit. Oživljavanje starih igara koje su bile ultra hitovi je veoma lepa ideja, možda su momci iz Konamija pokušali da naprave rimejk Blades-a za naše nove ljubimce (Sony PlayStation). Ako je tako, uz dužno poštovanje prema Japancima izvinjavam se što sam propustio poentu, ali ako nije onda je ovo igra koja je vreme izlaska promašila za nekih 5 godina (mada nisam siguran ni da bi se '95 ova igra prodala u petocifrenom broju primeraka).

Toliko o Konamijevom velikom promašaju, a mi se vraćamo na neke bolje stvari u nastavku....



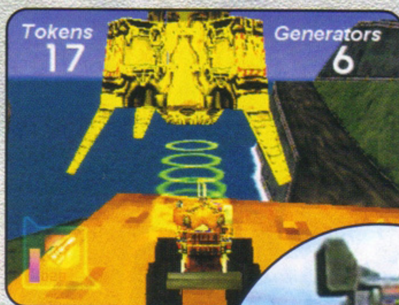




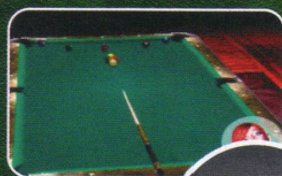
zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.0	3.5	1.5	2.0

50%

olakšavate posao neprijatelju.
Sa grafičke strane igra bi mogla da izgleda mnogo bolje. Za razliku od npr. Twisted-a ova igra je sa mnogo lošijim teksturama, kao i veoma lošom animacijom pozadine. One izgledaju kao da su uzete iz nekog crtaća. Ovaj nedostatak je nešto manje izražen kod belih pozadina (kada igrate po snegu). Svetlosni efekti su urađeni nešto bolje. Eksplozije izgledaju lepo ali pošto imate malo oružja i one su malobrojne. Sam model vozila je lepo urađen, sa dosta poligona, ali detekcija je mogla biti i bolja. Veoma često će vam cev topa propasti kroz stenu ili sl. Pozadina se nešto sporije iscrtava pa ćete dolaziti u situaciju da stignete do pola puta, a dalje ne možete jer nema puta (tj. nije se iscrtao).
Muzika u igri je blagi tehno, a sve numere su dobro uklopljene u futurističku atmosferu igre. U toku igre se neće dešavati da jednu numeru slušate dva do tri puta, već svaki nivo ima svoju koja traje zaista dugo. Zvukovi su možda i najbolje odrađeni u celoj igri. Svako vozilo ima drugačiji zvuk motora, a kao novina uvedeno je i međusobno vređanje (samo kada vas pogodi protivnik). Nažalost, ovo vam nije omogućeno u modu za dva igrača. Ako vam se svidi, možete zvuk u opcijama pojačati a muziku smanjiti ili obrnuto, pri čemu nećete zažaliti ako se odlučite za bilo koju od ove dve mogućnosti. Kontrole su lepo određene i sve komande su pregledne. Držanjem trougla omogućeno vam je samo-nišanjenje, dok držanjem kruga sami nišanite. Multi player mod je interesantan po tome što nije ograničen broj pobeda već kada vam dosadi da se ganjate po ogromnim mapama, možete jednostavno sami izaći.
Sve u svemu ova kopija Twisted Metal-a nije baš najbolja, ali to ne znači da nije vredna naše pažnje. Ako ste milion i jedan put prešli Vigilante 8/2, a pobede u Twisted-u prestali da brojite, nabavite ovu igru - nećete se pokajati.











1 ili 2 igrača

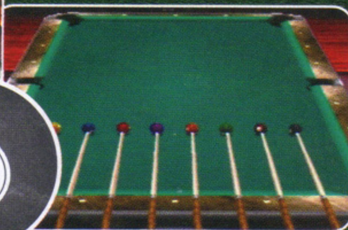
Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Pool Academy

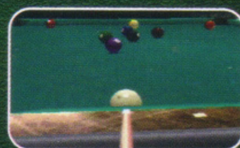
Uroš Tomić





Sećam se vremena kada sam prvi put pokušao da odigram interaktivnu verziju bilijara. U to vreme sam bio isuviše mali da uzmem pravi štap u ruke i okušam svoju sreću na čoji, pa je "tehno" verzija ove igre ispunila sva moja očekivanja... U današnja vremena, svi su bacili imperativ na sportske simulacije, simulacije vožnje i sl. koje su tu da vas ipresioniraju realnim doživljajem, šminkom i vibracionom funkcijom, ali o starim dobrim igrama ni reči... barem do sada. Jedna od najboljih stonih igara upakovanih u multimedijalno izdanje pleni srca svih pravih ljubitelja ove igre. Šta tu ima mnogo da se priča? Komande su veoma lake i lepo "upakovane", tako da nećete imati problema oko "adaptacije" i usavršavanja. Možete da proveravate ugao udara, tako što jednostavnim pritiskom na krug menjate perspektivu i možete da vidite putanju označenu strelicom, pritiskom na kocku birate felš, a na R1 ugao pod kojim će stajati štap. Pravcem gore i dole određujete intenzitet udarca, a pritiskom na krstić ispaljujete lopticu. Na početku igre ulazite u opcije gde možete menjati i podešavati zvuk, pristupiti memorijskoj karti ili odmah igri. Tu su još i opcije Rotation (od najmanje, redom do najveće), Bowlard (koji ima pravila kao kuglanje) i Tidiwinks u kome morate prvo da "potopite" belu pa onda nastavite sa partijom. Postoji još i opcija "Call shot" koja se podešava po ulasku na partiju (najavljivanje udaraca), tako da pre "potapanja" kugle morate da naznačite koju potapate i u koju rupu. Igru igrate protiv kompjutera, ali možete da igrate i na dva i više igrača. Sama grafika je dobra, ništa posebno odrađena, ali je u ovakvoj igri mnogo važnije da li se kugle ponašaju realno i u skladu sa svim zakonima fizike. To je ovde slučaj. Muzika je tiha, pozadinska, monotona, mogli su više pažnje posvetiti samim efektima, to bih makar ja uradio kada bih zanemario grafiku... Atmosfera nije nimalo loša kada se zanemare nedostaci koji su u ovoj igri svakako prisutni. Igrivost ne treba posebno spominjati, svako ko iole voli da igra bilijar neće "umirati" za ovom igrom ali će svakako biti privučen i zaintrigiran. Igra je svakako jedna od boljih u svom rangu. Meni se svidela. Uzmite je i sami procenite da li vam odgovara.





1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Pool Academy
Izdavač: Ubi Soft
Sistem: PAL
Žanr: Bilijar





Miljan Lakić

DISCWORLD NOIR

Detektivska priča u mračnom gradu magije i kriminala, zvanom Ankh-Morpork



Uvodna rečenica vam je zvučala poznato? Pomislili ste na jedan drugi grad? C, c, c... Nego, počnimo sa opisom ove igre. Discworld Noir je klasična point&click avantura i po tome se ističe od drugih igara na PlayStationu jer je ovaj žanr jedan od najmanje zastupljenih žanrova na ovom sistemu. Ova igra zaista ima puno elementa po kojima bi se mogla svrstati i u jedan drugi - mnogo zastupljeniji - horor žanr, počev od samog uvoda.

Noć punog meseca, čuje se zavijanje vuka. Glavni junak beži, očigledno spasavajući život. Kamera prikazuje dešavanja iz očiju progonitelja. Besomučna jurnjava se odvija kroz mračne ulice grada prema dokovima. I završava se smrću glavnog junaka. Ponovo se vidi pun mesec.

A onda počinje priča, koju nam priča glavni junak - privatni detektiv Mr. Lewton. Glavni junak nam priča priču? Pa zar malopre nije poginuo? I on sam kaže da se puno puta budio u raznim stanjima i na raznim mestima, ali da mu je ovo ipak prvi put da se probudio mrtav. Čekajte malo, pustite ga da ispriča šta ima pa će onda stvari biti malo jasnije. Ili možda neće?



Jednog sumornog dana (kakvi su inače i svi ostali dani u Ankh-Morporku) u kancelariji Mr. Lewtona se pojavljuje mlada i lepa dama po imenu Carlotta. Prvi susret Carlotte i Lewtona je iznenađenje za nju, jer je Carlotta kako sama kaže očekivala nekog mnogo heroičnijeg, na šta će joj naš duhoviti junak lakonski odgovoriti da se heroizam naplaćuje dodatno. Ona želi da angažuje Lewtona da pronađe njenog nestalog ljubavnika po imenu Mundy. Mundyjev kratak opis - plave oči, smeđa kosa i crno srce. Na pitanje da li je Mundy imao neke prijatelje kojima bi se mogao obratiti odgovor je kratak i jasan - ne. Da li zna nešto o njegovim poslovima - ništa. Jedina informacija je da je nedavno doputovao na brodu po imenu Milka koji je još uvek u pristaništu. I da će se o rezultatima istrage informisati kada to ona bude htela.





Od ovog trenutka moguće je upravljati Lewtonom, u onoj meri u kojoj vam to on dozvoljava. Kretanje po prostorijama vrši se pritiskom na X na lokaciji na koju želite da idete, action dugme je krug, kvadrat ima funkciju escape dugmeta i sa trouglom ispitujete predmete. Mr. Lewton kao pravi privatni detektiv ima svoju sveščicu u koju notira podatke od važnosti. U njoj se nalaze slučajevi na kojima radi, podaci o konkretnim slučajevima i svi kontakti i osumnjičeni likovi. Ova sveščica će vam biti od neobične važnosti u toku igre jer će vam biti pravi podsetnik koga i šta treba pitati. Ovaj sistem čuvanja podataka od važnosti bitnih za dalji tok igre je odlično smišljen i realizovan i što je najvažnije potpuno originalan. Takođe postoji i inventar koji je izveden na način već mnogo puta viđen pa ga nećemo detaljnije objašnjavati.

Aktivno učešće u igri počinje u Lewtonovoj kancelariji. Pošto je budete ispitali shvatićete da u njoj nećete naći ništa zanimljivo pa ćete je napustiti čim shvatite kako, jer umesto da kliknete na vrata morate kliknuti na ivicu ekrana. U tom trenutku pred vama će se prikazati mapa opasnog, negostoljubivog grada Ankh-Morporka. "Ali, hej, prosto ga morate voleti!" kako to kaže



1 igrač

Memorijska kartica 2 bloka

Kompatibilno sa mišem

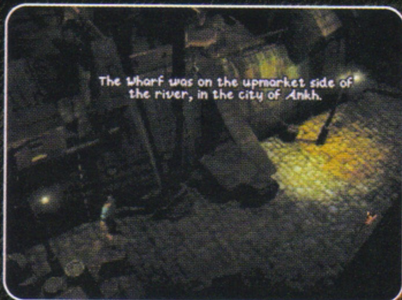
Ime: Discworld Noir
Izdavač: TWG
Sistem: PAL
Žanr: Avantura

PlayStation



simpatični Lewton. Mesta na koja možete ići su osvetljena dok su ostala u polumraku. U ovom trenutku osvetljena su samo dva mesta, Lewtonova kancelarija i Wharf tj. pristanište. Kako budete napredovali kroz igru sve više i više mesta će biti osvetljeno, pa grad više neće izgledati kao pod restrikcijom struje.

Bilo kako bilo priča ide dalje, nećemo vam otkrivati dalja dešavanja koja su stvarno neočekivana, u četiri čina puno stvari će se zapetljati i otpetljati kroz razne imaginarne situacije a za to vreme ćete čuti bezbroj duhovitih dijaloga, a i poprilično monologa, pošto Mr. Lewton očigledno voli da priča sam sa sobom. Kroz te monologe će nam bivši policajac - sada plaćeno njuškalo otkriti puno stvari o sebi, a ponekim zaključcima će iznenaditi i sam sebe. Njegovi pogledi na svet su - da se tako izrazimo - vredni pažnje.



Došao je red da damo par zamerki igri. Prva i osnovna je opšta sporost, što po pitanju odvijanja radnje to i kad su u pitanju dijalozi. Kad je radnja u pitanju bilo je više nego par trenutaka kad sam stvarno mogao da odustanem od daljeg igranja, jer sam bio previše umoren monotonijom. Svi dijalozi zvuče sjajno, svaki lik ima svog glumca i svaki dobro zvuči na svoj način, ali su toliko razvučeni da ćete na kraju početi da ih prekidate.



Grafički igra ima svoj stil, za koji imamo samo reči hvale. Likovi i ambijent su originalnog izgleda i potpuno odgovaraju celokupnim dešavanjima u igri. Pozadine su statične ali to je standard za ovaj tip igre, dok su sami likovi odlično animirani.

Igra podržava korišćenje PlayStation kompatibilnog miša koji je kao stvoren za ovaj tip igre.

Discworld Noir i njegov glavni protagonista Lewton su dobitna kombinacija. Ako vam nedostaju point&click avanture na PlayStationu ova igra će vam sigurno nadoknaditi propušteno.





Marko Lambeta

Muppet RaceMania



Već dve decenije Muppet Show zabavlja ljude svih uzrasta širom sveta. Ali mora se priznati da je usled poplave raznih vidova elektronske zabave ovakav način zabave pomalo pregazio točak vremena. Sa igrom Muppet Race Mania nezaboravni Mapetovci se vraćaju na puteve stare slave, svojom prvom video igrom, i to u velikom stilu.

Travellers Tales, tvorci hitova Toy Story, Sonic 3D, Mickey Mania i dr., ni ovoga puta nisu zakazali. Pred nama se nalazi ozbiljno odrađena igra koja po konceptu podseća na SonicR, Mario Kart i Crash Team Racing, ali ih kvalitativno daleko prevazilazi.



Na početku možete izabrati samo osam Mapetovaca, dok ostale (ima ih ukupno 25) morate sami otkriti u toku igre. Svi likovi su sjajno modelovani i animirani i za ovaj tip igara dosta veliki (za razliku od Crash-a npr.) tako da izgledaju zaista lepo. Kermit, Gonzo, Gica i ostali šašavi likovi upravljaju još luđim vozilima: Gonzo upravlja svemirkim tanjirom, miš Rico vozi sir sa točkovima...



Upravljanje ovim "opakim mašinama" je krajnje jednostavno i neće vam zadavati nikakve probleme.

Staze su tematski vezane za 6 do sada snimljenih Mapet filmova: "Ostrvo s blagom", "Mapeti u svemiru", itd. Sve staze su sjajno urađene: šarene, zanimljive i nelinearne. Kretanje kamere i animacija sprajtova su glatki i brzi što doprinosi dinamičnosti trka. Vizuelni utisak obogaćuju i kratki filmovi pre svake trke, koje takođe odlikuje i tipično mapetovski humor. Pored svoje vozačke veštine u trci možete koristiti i razna "razorna" oružja: navođene piliće, ribe-rakete, pingvine koji eksplodiraju kada stanete na njih... Oružja dobijate sakupljanjem zvezdica na putu a njihovo korišćenje usporiće protivnike ili će ih izbaciti sa staze. Sakupljanjem voća dobijate dodatno ubrzanje (taster R1), a kada popunite skalu u gornjem desnom uglu možete izvesti specijalni potez koji je različit za svaki od likova (taster R2).

Pored impresivnih tehničkih karakteristika i odlične igrivosti ova igra je uz to veoma zanimljiva i komleksna (za razliku od konkurencije), iako na prvi pogled ne izgleda tako. U Muppet

Ime: Muppet Racemania
Izdavač: Midway
Sistem: PAL
Žanr: Trke



PlayStation

1 - 4 igrača

Memorijska kartica 15 blokova

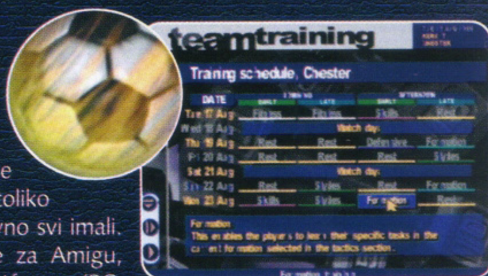
Multi Tap 1 - 4 igrača

Analogni kontroler

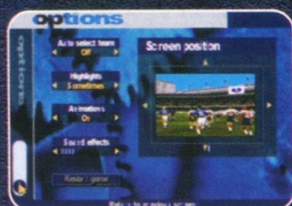
Kompatibilno sa mišem

Igor Simić

Premier Manager 2000



Još davne 1992. grupa ljudi koja je sebe nazvala simpatičnim imenom - Cynix izbacila je na tržište menadžeriju koja je bila toliko bolja od ostalih da su je jednostavno svi imali. Prvobitna verzija napravljena je za Amigu, tokom godina promenila je platforme (PC, Sony...) i proizvođače (Code masters, EA Sports...) ali je delimično zadržala svoj oblik i ideju. Najnovija verzija čuvenog Premier Manager-a dolazi nam iz EA Sports-a i u odnosu na verzije iz predhodnih godina ('98-'99) je značajno unapređena. Cilj ovog menadžera je isti kao i u svim igrama ovog tipa (logično, zar ne?), napraviti što jaču ekipu i sukcesivno napredovati kroz sve lige engleskog fudbala (počinjete iz England division 3), osvojiti titulu Premier League (možda i duplu krunu), a zatim i titulu evropskog šampiona. Uraditi sve gore navedene "sitnice" nije nimalo lako, ali kakav biste vi to menadžer bili kada biste kroz lige prolazili lako. Da li bi onda igra imala svrhu? Za razliku od predhodnih verzija Premier-a, sve gore navedene stavke je moguće izvesti samo ako veoma mudro vodite svoju ekipu, sagledavate mane protivnika i uspešno ih koristite. Premier manager 2000 je, čini mi se, obuhvatio sve važne karakteristike koje jedan igrač poseduje, i što je veoma važno svu statistiku i prave podatke o trenerima, stadionima, igračima iz nižih liga... što je veliki plus. Mane ove igre svode se na vizuelnu prezentaciju i dužinu igranja. Zašto mi smeta vizuelna prezentacija shvatićete veoma brzo, jer posle 3 sata igranja nećete moći da razlikujete slova zato što su suviše sitna, globalno - meniji, statistike, osobine igrača izuzetno su nepregledni što će vam predstavljati još jedan problem (pored postojećih koji su vezani za stanje kluba koji vodite). Samo odigravanje utakmice - dešavanja na terenu i tribinama su preskočeni i moći ćete da ih vidite samo na opciji Highlights, što je najveća mana ove igre. Što se tiče dužine igre ne postoji primedba jer je ipak u pitanju menadžerija, ali sigurno će vam smetati što sezonu odigravate najmanje 5 sati. Uopšte govoreći, Premier Manager 2000 je odlična igra. Da nema sada već legendarnog LMA (Codemasters) bila bi najbolja na tržištu, što dovoljno govori o njenim kvalitetima.





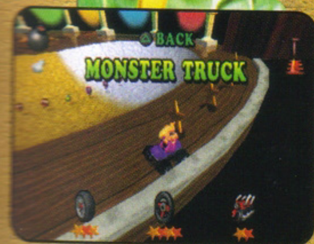
Ime: P. M. 2000
Izdavač: Infogrames
Sistem: PAL
Žanr: Fudbal



PlayStation



Race Maniji postoji obilje igračkih modova, turnira, skrivenih staza i likova. Ovi elementi će vas terati da joj se često vraćate i sprečiti vas da je brzo "izgustirate". U Takmičarskom modu najpre vam je dostupna samo po jedna staza, a kad pobedite u trci otključavate ostale. Borbeni mod je simpatična verzija Twisted Metal-a, cilj je jasan - neutralisati sva protivnička vozila. Ako izaberete da odigrate Avanturu izvršavaćete brojne zadatke: sakupljanje zvezdica ili voća za određeno vreme, rešavanje slagalica, pronalaženje skrivenog Mapeta kog zatim morate pobediti u trci ili borbi itd. Tu je još i Stunt mod u kome je pored brzine potrebna veština i snalažljivost. Budući da se svaki od načina igranja može otključavati tj. proširivati vašim dobrim vožnjama, mogućnosti ove igre su gotovo neiscrpne. Muppet Race Mania je dokaz da se u današnje vreme bombastično najavljivanih "megahitova", poneko ipak potrudi da osim zvučnog i poznatog naziva igračima ponudi i nešto više. Ljudi iz Travellers Tales-a vam nude dobru grafiku, atmosferu i lakoću igranja koji će prvenstveno privući mlađu populaciju igrača, ali i oni nešto stariji koji ponekad na TV-u "gvirnu" šta rade Kermit i kompanija ili jednostavno vole zanimljive trke, svakako će se sjajno zabaviti.











1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

RAYCRISIS

Miloš Marković

Igra Raycrisis je nastavak igre Raystorm, koja je 1998. preneta sa arkadnih mašina na PlayStation. Raystorm je bila neverovatno zarazna igra i znala je da izvuče sve do poslednjeg dinara, samo sa jednim ciljem - biti prvi na listi. Još ako dodamo odličnu 2D grafiku i još bolje svetlosne efekte dobijamo igru koja će nam doneti puno sati dobre zabave. Poput svog prethodnika, ova igra je 2D, što ne predstavlja nikakvu manu, čak izgleda odlično. Eksplozije, koje su zaista brojne, izgledaju odlično baš kao i svi drugi svetlosni efekti. Ono što je karakteristično za ovu igru je da se teren unapred generiše (stvara), što praktično znači da nema dužih učitavanja. Jedino kad treba da se suočite so bosom učitavanje će potrajati nešto duže (da li vam nešto govori sledeće: preko celog ekrana je), odprilike 5-6 sekundi. Kao manu moram navesti to da ćete igru završiti dok kažete "BONUS". Šta to znači? To znači da programeri nisu vodili računa o broju kredita (i života). Na mašinama ste imali samo jedan kredit, kad zaginete kupite nov kredit pa sve ispočetka - sada ćete nov kredit dobiti veoma lako, pa kada izgubite, ne brinite, jednostavno pritisnite "continue" i nastavite gde ste zaginuli. Sve ovo zna pomalo da ubije želju za završavanjem igre, jer morate priznati, mnogo je izazovnije igrati sa jednim kreditom. Zvuk u igri je veoma dobro urađen, i dugo će vam ostati u ušima zvuk lasera i bombi koje ruše sve pred sobom. Na početku možete da izaberete jednu od pet ponuđenih letelica, a svaka ima svoje specijalno oružje, što je itekako važno za pojedine nivoe (dobro je da svega imate beskonačno). Ako vam se letelica ne svidi možete je promeniti kada izgubite život. Ako ste dane provodili po zabavnom parku i bezuspešno pokušavali da oborite rekord, nabavite ovu igru i konačno budite prvi.









1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Raycrisis
Izdavač: Taito
Sistem: NTSC
Žanr: Pucačina





Uroš Tomić

The Misadventures of Tron Bonne



U ova tmurna i siva vremena, kada je originalnost jedino što se traži od renomiranih firmi, koje k'o za maler jedino tu osobinu ne poseduju, pravo je zadovoljstvo nabasati na igru koja se odlikuje makar malo zanimljivijom pričom i radnjom...

Tron Bonne nije od onih igara koje se mogu pohvaliti potpunom originalnošću, ali da je dobra i na neki svoj specifičan način unikatna, to čak i ja moram da priznam (a ja ni pred sudom ništa ne priznajem).



Sve se vrti oko porodice Bonne koja broji neke čudne persone i sumljive likove. "Glava" porodice koji se odaziva na ime Tizel je pomoću male Tron pokušao da odradi akciju upada i pljačke drevnog hrama koji čuva blago "Dianinu suzu", mitski predmet velike duhovne (a i materijalne) vrednosti. Pošto je Tizel osoba koja baš i ne haje preterano za svoju karmu i duhovno stanje, njega ovaj predmet interesuje isključivo radi profita ("Pare, pare, pare, volim samo pare"). Tron je mlada devojka, obdarena talentima projektovanja i izrade robota i kojekakvih svemirskih bahanalija, pa je stoga Tizel odlučio da iskoristi svoj uticaj kao glava porodice da podstakne mladu Tron, kako bi ona svoje talente iskoristila u cilju pribavljanja novca. Tron je izgradila brod na kome se nalaze ona i Tizel i 40 malih robota koji su njihovi pomoćnici (40 'ajduka?)...



Na prvom nivou Tizel se nalazi u unutrašnjosti novosagrađenog borbenog robota Gustafa, koji je konstruisan da porodici olakša potragu za gore navedenim predmetom. Pored toga što je ovo uvodna i prva misija, veoma je važna za samu igru i priču jer se baš na kraju prve misije počinje radnja... Naime, mlada Tron nikada nije pitala odakle njima fondovi za izgradnju takvog jednog broda, robota lakeja i velikog Gustafa, pa se zabezeknula kada je shvatila da je Tizel otet od strane Klajda i gospodina Loata kojima njen "rođo" duguje sumu od jednog miliona zenija (novčana jedinica).



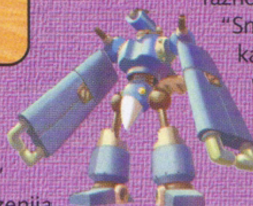
Kada je Tron to shvatila, na nju je pao zadatak da pronađe pomenutu sumu i izbavi Tizela od zlih intergalaktičkih zelenaša. Počinjete sa sumom od 31.600 zenija i tek tu shvatate da ovo nije jedna od stupidnih, krvavih, ozloglašenih igara za koje treba minimum mozga, jak želudac i izdržljiv palac.

Tron stoji u glavnim odajama i odatle upravlja celim brodom - Gesellschaft-om i svima koji se unutra nalaze. Može da se kreće iz prostorije u prostoriju i izdaje naređenja, priča sa robotićima, kupuje, prodaje, oduzima i dodaje. Od prostorija su tu Glavni Štab iz koga se roboti šalju na skautske misije u potrazi za predmetima koji donose novac ili su neophodni za unapređivanje Gustafa i malih robotića. U laboratoriji, u kojoj se mogu proizvesti napitci za obnavljanje energije, se takođe istražuju nove tehnologije koje će pomoći pri unapređivanju, ali su tu i teretana, ostava (u kojoj vam objašnjavaju za šta koji predmet služi i gde možete da prodajete nepotrebne predmete), kafe i sala za mitingovanje. Salu za mitinge posećujete neposredno pre i posle misije, tu vam se tehnički objašnjava kakva je sledeća misija, šta i ko vam stoji na polaganju, a nakon misije se tu broje novac i predmeti, skauti donose stvari sa terena koji su obilazili ili dobijaju poene na statistike. Roboti su nešto sasvim drugo u priči. Svaki od njih poseduje jedan specijalan talenat koji je sam otkrio ili još nije, ali ste zato vi tu da mu pomognete. Ti talenti su raznovrsni, tako da roboti koji poseduju "Sniper" idu u Gustafa zajedno sa Tron kako bi bili nišandžije, tu su stratezi koji vam daju savete šta i kako dalje, roboti koji su dobri u izumiteljstvu ili borbi. Robote još možete i trenirati u teretani, u početku samo snagu, a kasnije i brzinu a možda i neke











1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

2 DISKA

Ime: The Misadventures Of Tron Bonne
Izdavač: Capcom
Sistem: NTSC
Žanr: Arkadna pucačina

PlayStation

druge, ali zanimljivo je to kako ih "bucate". Svako pojačanje robotića iziskuje treniranje istog u pojedinim stvarima, tako će da bi ojačali morati da gađaju mete bombama koje neko drugi baca na vas, a brzinu tako što radite u "kujni" na usluživanju drugih robota. Za oba imate ograničeno vreme i broj meta za gađanje ili robota za posluživanje, vreme je uvek isto ali broj meta ili robota skače u odnosu na prethodnu misiju. Inteligenciju razvijaju "na terenu" obavljanjem raznih radnji. Ovi elementi doprinose da igra dobije na zanimljivosti i da ne bude monotona ili neinteresantna.



Robotići su stvarno od velike pomoći, pošto bez njih ne biste mogli da odradite neke stvari, oni ulaze u kuće i prostorije koje su Gustafu nepristupačne, sakupljaju predmete koji okolo padaju ili pomažu kada iskrsne neki logički problem koji Gustaf ne može da otkloni veliko-kalibarskom municijom. Kada krećete na misiju, dobijate podatke o tome šta se na terenu nalazi, kojeg robota vodite, a to može biti Gustaf, Gustaf-tenk ili Neka čudna letelica koja se javlja na RPG misiji. Pored RPG misije tu su još i "Action" misija i "Puzzle" misija koje se razlikuju po pogledu ili principu igranja. U akcionim misijama pogled je iz trećeg lica i cilj je eliminisati (ne ubiti) građane da vam ne smetaju, pokupiti zlato iz banke i uteći, RPG misija vas vodi u tunele gde kopači traže mitske kristale koji omogućuju podmlađivanje. Puzzle misija će neke podsetiti na legendarnog Sokoban-a, staru logičku igru, cilj na ovim misijama je da pretovarite tj. "olakšate" neku robu sa dokova i posle je "utopite" za novce. Na kraju svake misije vas čeka "baja" kojeg morate da eliminišete u cilju daljeg napredovanja. Svi likovi su "mangovito" urađeni, komični su u simpatični, posebno mali robotići kada se uplaše ili kada im Tron izdaje naređenja. Roboti svojim izgledom podsećaju na LEGO figurice, pa su samim tim još simpatičniji. Grafika je zato malo "zakazala", nije tu baš sve kako sam ja navikao da bude u Capcom-ovim igrama. Daleko od toga da je ružna, samo su se kreatori mogli malo više potruditi (poligoni više nisu u fazonu), muzika je osrednje izvedena, a zvuk levitira malo iznad nje. Ali, kad se već nisu trudli oko šminke, drago mi je da priznam, otvoreno i bez prenemaganja, da su atmosfera i igrivost sjajni. Iako u početku izgleda kao da je igra za decu, neki iskusniji i stariji igrači su bili oduševljeni igrom.



Ja sam sedeo satima pred malim ekranom TV prijemnika i sevao uzduž i popreko, svidelo mi se, smejao sam se, uzmite igru i vi, pa se lepo i lako zabavite.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
				81%
3.0	3.0	5.0	4.5	

Igor Simić



VICTORY BOXING 3

Drži ruke gore! Pazi na levu! Rad nogu! Upotrebi noge! Poslednja runda - Sruši ga! Nokdaun! 1-2-3... 9-10 Nokaut! Pobeda je naša! Idemo dalje...

Ako ste nekada imali prilike da odigrate dobru igru na temu boksa, svi ovi saveti biće vam izuzetno korisni. U slučaju da niste, ovo će predstavljati pravo mučenje za vaš nervni sistem jer je trener u stanju da vam "zvoca" svih dvanaest rundi bez prestanka. Ali naravno da je tako jer je čoveku veoma stalo do toga da njegov pulen, odnosno vi, pobedi u svakom meču. Poenta Victory Boxing-a 3 jeste boksovati mudro, stabilno i ne dozvoliti protivniku da iskoristi vaše slabosti (ako ih imate). Vremenom, kroz nekoliko rundi, bokseru preko puta ponestaće snage i koncentracije, a na vama je da to primetite i na najbolji mogući način iskoristite.



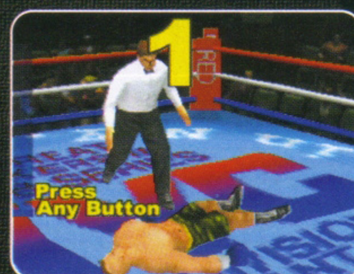
No, primetili ste da sam vam suviše naglo ispričao one najvažnije stvari a preskočio uvod. To nikako nije slučajno jer je veoma važno imati ideju o tome kako će vaš meč proteći. Sada kada vam je veliki mudrac (ha,ha,ha) otkrio tajnu uspeha u plemenitoj veštini, možete bez problema početi sa osvajanjem titule svetskog šampiona, što i jeste cilj ove igre. Dakle, posle veoma simpatičnog introa čija je ideja "pozajmljena" iz filma Rocky II (ili beše prvi deo ko bi ga znao kada film ima šest delova) kreće akcija... Ulazite u glavni meni gde vam je ponuđeno par opcija koje možete veoma brzo isprobati kao što su prijateljski meč, versus mod... Ali vrlo brzo ćete shvatiti da su sve te opcije izmišljene da ne biste imali samo mogućnost odigravanja glavnog događaja (momci iz JVC-a su mislili na to da vam ne bude dosadno). Kada prođete kroz prvi meni tako što ćete odabrati glavni događaj (jer će vam sve ostalo veoma brzo dosaditi) pojaviće vam se opcije Select Boxer, New Boxer i Load Boxer od kojih je ubedljivo najzanimljivija druga. Onda ćete moći da kreirate svog pulena, odaberete jednu od petnaestak faca, stil borbe, boju kože vašeg boksera, boju njegovih rukavica, šorca i stas budućeg šampiona. Interesantno je to što u zavisnosti od toga da li se vaš pulen koristi levom ili desnom rukom i od toga kojim se načinom borbe koristi (odaberite Detroit - nećete pogrešiti) morate kombinovati tastere drugačije da biste izveli isti udarac, što bi se uprošćeno moglo reći- svaki borac ima svoj stil i specifičan način udaranja.





Krećete, naravno, od same nule, iz potpune anonimnosti, a cilj vam je osvajanje titule svetskog šampiona do koje ćete imati najmanje petnaest borbi (pod uslovom da u svakoj pobedite). Kvalitativno vaši protivnici su podeljeni u tri grupe - Lokal, National i World, u okviru kojih postoji lista po kojoj su "poređani". Pobedama i sparingom osvajate poene koje na treningu pretvarate u vrline vašeg boksera i samo od vas zavisi kakav će tip boksera biti čovek kojeg vodite. Pobedom protiv suparnika sudijskim preglasavanjem dobićete najmanje poena, nokautom najviše, ali nemojte samo jurišati jer protivnici imaju izuzetne kontra-napade. Kao i u svakoj igri i ovde postoji "štos", a on se sastoji u tome da neograničen broj puta možete sparingovati i tako zaraditi poene koji će vam biti veoma važni. Tokom karijere dobićete i trenera koji će vam pokazati specijalne udarce kojima ćete protivnike pobeđivati mnogo lakše, a pratiće vas i novine čiji su naslovi dovoljno jednolični da pomislite da stalno čitate iste (stare dve godine). Posle prvih par borbi verovatno će početi da vam smetaju jednolični komentari vašeg trenera ali nažalost nećete moći da ih isključite i oni će vas pratiti do samog kraja. Sama borba je simpatično urađena, ali je ogroman minus za JVC jer osvajanje titule u bilo kom rangu (Local, National ili World) nije propraćeno nikakvim efektima, i spiker u dvorani će vas isto predstaviti bez obzira na to da li se borite za svetsku krunu ili peto mesto u lokalnoj ligi. Victory Boxing 3 je dobra igra, ali ne donosi nam ništa novo jer su Knockout Kings-i i dalje najbolja igra ovog žanra na tržištu. Za sve one koji su Knockout Kings-e "izgustirali" evo zgodne prilike da se ponovo zabave uz boks.





1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 2 bloka

Analogni kontroler

Ime: Victory Boxing
Izdavač: Victory Interactive
Sistem: PAL
Žanr: Boks









Miloš Marković

ARMORINES
PROJECT S.W.A.R.M.

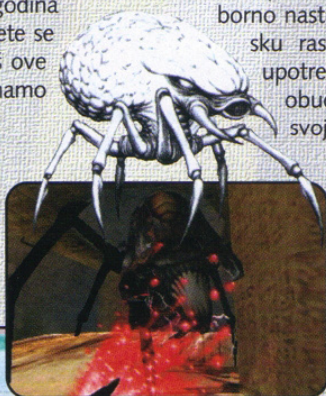
Ime: Armorines Project: S.W.A.R.M.
Izdavač: Acclaim
Sistem: NTSC
Žanr: Avantura / Pucačina



PlayStation

Firma Acclaim već dugo se nije pojavila na igračkom tržištu sa dobrom igrom. Ako se vratimo par godina unazad, u doba kada je vladala Sega Mega, setićete se da su sve dobre igre bile potpisane od strane baš ove firme. Ali Acclaim se ne predaje tako lako i sada imamo priliku da odigramo igru koja to potvrđuje.

Ova igra je po žanru pucačina iz prvog lica, a za priču ima već istrošenu priču o propalom eksperimentu. Naučnici su pokušali da naprave portal između dve dimenzije. I kako im je to pošlo za rukom (iz 200-tog pokušaja) neko se napravio pametan i sve zabrljao. Pri tome su otvorili portal ka sasvim drugoj dimenziji u kojoj, pogađate, vlada zlo. Paralelno sa ovim projektom se razvijao i projekat "Armorines" koji je mnogo ranije završen, i koji predstavlja poslednju odbranu protiv bilo kakvog napada. Vlada je planirala da ovaj projekat nikada ne koristi, ali pošto su bića iz druge dimenzije ratoborno nastrojena, i pripretila da unište ljudsku rasu projekat je morao da bude upotrebljen. Vi preuzimate ulogu super obučenog marinca koji je najbolji u svojoj klasi i koji je angažovan da ove kreature pošalje gde im je mesto.





Po kvalitetu grafike igu možemo uporediti sa grafikom u Medal of Honor-u ili u Quake-u 2, s tim da su teksture kao i poligoni urađeni lošije nego u gore navedenim hitovima. Animacija pozadine je zaista lepo urađena kao i boje koje su u skladu sa žanrom igre: pretežno tamnije, dok je u pojedinim nivoima (čitaj: prvim) situacija obrnuta - više svetlije nego tamnije. Kao što sam ranije naveo poligoni bi mogli mnogo bolje da se odrade, pa se nemojte čuditi ako vidite "kockastog" protivnika, ili ako vam oružje

---

1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Miroslav Đorđević







Ime: Vanark
Izdavač: Jaleco
Sistem: PAL
Žanr: Svemirska avant.



PlayStation

Vanark je još jedna futuristička pucačina kakve smo već imali prilike da vidimo mnogo, mnogo puta. Iako su se autori ove igre trudili da ubacivanjem dve potpuno različite igračke tehnike u jednu igru razbiju monotoniju pucačine i stvore više nego prosečnu igru, rezultat je da Vanark ipak deluje neoriginalno i nedovršeno. Priča je pomalo otrcana i nejasna, a sadržina je otprilike sledeća: 2200-te godine desila se velika nesreća u laboratoriji na Marsu, posle koje su na crvenoj planeti zavladale biomašine koje su se potom okomile na ljude. One konstantno vode borbu protiv ljudske rase u kojima najčešće i pobeđuju. Jedini koji može da im stane na put je tim Vanark (posada jednog omanjeg broda) koji treba da uništi laboratoriju X (veoma originalan naziv) i time zaustavi ekonomsku katastrofu koja poprima sve veće razmere. Vaš zadatak je da pomognete članovima Vanark tima kako bi oni što lakše i bezbednije okončali ovaj poduhvat. Na samom početku igra izgleda slično Resident Evil-u, znači 2D pozadina i trodimenzionalni likovi. Ovaj deo igre je prilično loše određen: uklopljenost lika sa pozadinom nije baš sjajna, isto važi i za kretanje koje je krajnje nerealno. Čim stgnete do broda i uđete u njega, Vanark postaje potpuno druga igra.



Brod će se kretati automatski unapred, dok je vama prepušteno skretanje broda, kao i pucanje. Veoma je lepo dizajniran i trunčicu podseća na TAI imperijaše lovce iz ratova zvezda. Za neprijatelje ćete imati širok spektar kojekakvih čudovišta, od mehaničkih komaraca do džinovskih crva i ajkula. Misije se uglavnom svode na uništavanje nekog monstruma ili objekta, a lokacije na kojima se odigravaju su vrlo lepo i maštovito uređene (kamenite površine planeta, močvare, rudnici a neke čak i ispod vode). Grafika u drugom delu igre je veoma dobra, jasna i čista. Ona je u stvari mešavina 3D i 2D animacije. Zvuk i muzika su takođe veoma korektni, što se ne može reći za igrivost koja je na niskom nivou. Ukupan utisak je da igra nije loša mada ima dosta mana i neusklađenosti koja će, nadamo se, biti ispravljena u nastavku.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.0	2.5	2.5

49%

propadne kroz neki drugi objekat. Teksture će se često "zatalasati", ali sa druge strane mnogo doprinose vizuelnom delu igre tako da ćemo progledati kroz prste. Eksplozije izgledaju sasvim dobro urađeno, ali vrlo često ćete hodati mračnim prostorijama - što znači da bi ostali svetlosni efekti mogli bolje da se odrade. Zvuk bi mogao da bude bolje odrađen. Dešavaće se da zakasni po koji put, kao i da šušti. Sa druge strane muzika je zaista lepo odrađena. U početku će biti blaga, ali kada akcija počne da curi sa ekrana muzika će bitno promeniti ritam. Broj frejmova je zaista visok, i igra neće kočiti ni kada vas napadne armija buba.



Kao neprijatelji u ovoj igri su korišćene bube koje su mutirale i podsećaju na čudovišta iz filma "Osmi putnik", sa ogromnim čeljustima i neverovatnom željom da vas svrstaju u svoj jelovnik. Postoji otprilike 45 različitih vrsta neprijatelja, što je zaista zadivljujuće za jednu pucačku igru. Svaki model je različit i zaista lepo animiran, ali nekako i previše "kockast". Svaka od vrsta ima svoj karakterističan napad, tako da će vas pojedini napadati iz vazduha, dok će drugi skakati na vas, treći će vas očarati svojim dahom, a bosovi će kombinovati više taktika protiv vas. Ali uvek postoji to "ali" što igraču sreću kvari. Igra spada u neverovatno teške igre i ako se pomučite završićete je posle 30 sati upornog igranja (a da biste završili prosečnu pucačinu treba vam 10-15 sati) pa je po težini možemo staviti rame uz rame sa igrom Spec-ops. Uzrok svega ovoga je neverovatan AI, tako da će svaka buba bežati od vaših lasera i čekati najpovoljniju priliku da vas pretvori u komadiće. Ako vam je igranje u jednog igrača preteško ovu igru možete igrati i u dva igrača i to zajedno (coperativ mod), preglednost je nešto manja ali dve glave su pametnije od jedne. Takođe, podržan je i multi player mod na koji neću trošiti slova, reći ću samo to da izgleda odlično. Kontrole će vam zadavati ogromne glavobolje u početku jer nisu kao u drugim igrama ovog žanra, ali ćete se brzo navići na nov sistem upravljanja.





Igra i ako ima dosta nedorađenosti zaslužuje vašu pažnju. Ako imate Medal, a Quake 2 ste naučili napamet ova igra je taman za vas jer ćete se pomučiti da je završite, a predstavlja pravi izazov za ozbiljnog FPS igrača. Zato brzom brzinom do... ma snaći ćete se vi već nekako.





1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju



Miloš Marković

GHOUL PANIC





Znamo da je firma Namco izbacila jedan od najboljih pištolja za PlayStation. Shodno tome, ona ja sada izbacila i igru koja bi trebalo da predstavi ovu stvarčicu u pravom svetlu. Ghoul panick je po žanru pucačka igra, ali ako ste pomislili da je u stilu Medal of Honor grdno ste se prevarili. Ova igra je pretežno namenjena mlađim igračima, ali i neko stariji kada uzme pištolj u ruke jednostavno će je igrati dok ga oči ne zabole. Verovatno se pitate zbog čega? Igra pleni lakoćom igranja, a brojni svetlosni efekti i eksplozije će vas naterati da igrate satima bez pauze (eto zbog čega kasnim u školu). Naravno, igra ne bi bila igra da nema izvesnu dozu humora (on se ogleda u smešnim potezima duhova ili u pojedinim izrekama). Na početku možete izabrati mod za igranje, mada su svi modovi međusobno slični. Ono što se može primetiti je da je igra podeljena na više celina (a celine na nivoe), osim adventure moda koji je urađen kao jedna celina. Kada sve podesite važno je i da odredite nivo težine, jer će od izabranog zavisiti broj zadataka. U okviru jedne celine morate izvršavati zadatke, a uspešnim završavanjem istih dobićete i 'gemove' koji su vam preko potrebni u kasnijim zadacima. Zadaci su raznoliki i vema dobro odrađeni, cilj je obično da spašavate mačke iz kuće duhova, a kada završite sve zadatke sledi obračun sa bosom. Sa grafičke strane igra izgleda vrlo dobro, pozadine su lepo animirane, mada od akcije nećete ni primetiti pozadinu. Zvuk je takođe visokog kvaliteta pa neću trošiti reči i slova na opis. Igranje će biti znatno olakšano ako imate pištolj (jer je igra i napravljena za pištolj), ali ako ne posedujete ovako nešto ne brinite i analogni kontroler će poslužiti. Ako imate višak slobodnog vremena uzmite pištolj u ruke i pomrsite račune tim duhovima. Igra je zarazna tako da se nećete smiriti dok je ne pređete. Namco ovom igrom potvrđuje da dominira na polju odličnih igara za decu.











zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
4.5	4.0	5.0	4.5	80%

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Kompatibilno sa mišem

Dodatni kontroler SLEH - 0004

Sinhronizovani standard Light Gun pištolj

Ime: Ghoul Panic
Izdavač: Namco
Sistem: PAL
Žanr: Pcačina iz prvog lica



bonus vas nagrađuje

Dobitnici CD iznenađenja nagradne ankete:

1. Emir Imamović, 21. S. Divizije 55/27, 37000 Kruševac
2. Goran Filipović, Nikole Marakovića 9, 11000 Beograd
3. Aleksandar Ćirić, Niška 29, 18300 Pirot
4. Goran Bratić, Jovana Pavlovića 4/9, 26000 Pančevo
5. Mihajlo Stojinović, M. Nenadovića 22/11, 25000 Sombor
6. Dragan Mandić, Ivo Lole Ribara 15, 23300 Kikinda
7. Igor Osmajlić, Tarasa Ševčenka 1, 21000 Novi Sad
8. Bojan Kurbalija, Đure Đakovića 65a, 26000 Pančevo
9. Robert Lenđel, Vinogradska 19, 24426 Trešnjevac
10. Milija Šćepanović, Nikole Lekića 10, 85000 Bar

CD-om iznenađenja nagrađujemo i tačne odgovore na pitanja postavljena u emisiji "Bonus nivo":

Nagradno pitanje: Koji je lik zaštitni znak firme Sega?
tačan odgovor: Sonic
dobitnici: Darko Marković (Beograd), Aleksandar Marković (Kraljevo), Neven Ljubičić (Stara pazova), Marko Lazić (Novi Sad), Miroslav Petković

Nagradno pitanje: Koliko delova ima igra Spyro?
tačan odgovor: 2 dela
dobitnici: Goran Varga, Aleksandar Janković (Kraljevo), Vojislav Karađić (Niš), Vanja Grujić, Rade Milović

Nagradno pitanje: U kojoj zemlji se proizvodi Sony PlayStation?
tačan odgovor: U Japanu
dobitnici: Bogdan Teofanović, Nemanja Mladenović (Rakovica), Miloš Vukanović (Valjevo), Aleksandar Mirković, Bojan Petrović(Čačak)

 Za sve informacije u vezi sa nagradom javite se redakciji Bonusa, tel. 340-77-12



Miroslav Đorđević

Samurai Shodown

Warriors Rage





1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Samurai Shodown
Izdavač: Fox Interactive
Sistem: PAL
Žanr: Ark. avantura



Većina igara se u poslednje vreme pravi iz čisto komercijalnih razloga. Igre postaju tematizovane i ukalupljene, a jedina novina je blaga grafička unapređenost. Nažalost, veliki broj igrača se sasvim zadovoljava takvim igrama i time daje zeleno svetlo proizvođačima elektronske zabave da i dalje rade na isti način. Ipak, pred nama je jedna koliko-toliko originalna igra, koja donosi veoma mnogo novina. Samurai Shodown je 2D/3D borilačka igra u japanskom fazonu. Bez obzira na to što svi likovi u igri poseduju neko hladno oružje, igra nije brutalna kao npr. Cardinal Sun. Iako je u pitanju tuča, nećete naleteti ni na kap krvi a kamoli na kosture i slične nakaze. Igra nije bolesno brutalna, za razliku od skoro svih konkurenata. U Samurai Shodown je veoma dobro urađen story mod koji između borbi ubacuje i priču (koju mi nismo u potpunosti razumeli jer je dostupna samo verzija igre pola na enleskom a pola na japanskom). Intro prikazuje devojčicu koja ima viziju o povratku velikog zla. Njen duh dolazi do vas, moli da stanete na put tom zlu i oslobodite njenu sestru koju su sile mraka zarobile. U zavisnosti od toga koji ćete lik izabrati priča se drugačije nastavlja. Odgledaćete pozamašan broj animacija i načitaćete se i naslušati mnogo razgovora. Tekst koji izlazi je u formi stripa i na engleskom je, dok su sve animacije i sav govor na japanskom. Muzika u celoj igri je u japanskom fazonu i veoma je vedra, što definitivno nije uobičajeno za borilačke igre. Grafika je sasvim prosečna. Likovi su 3D dok je pozadina urađena potpuno 2D bez ijednog trodimenzionalnog objekta. Likovi su nacrtani u manga stilu i ne izgledaju loše, dok je uklopljenost likova sa pozadinom slaba (ponekad će vam se činiti da lebdite u vazduhu). Osnovne komande nisu teške, ali će vam za izvođenje magija trebati dosta vežbe, pa vam preporučujemo Practise mod. Prelaženjem Story moda otvaraju vam se nove, dodatne opcije. Samurai Shodown se ne može porediti sa igrama u vrhu borilačkog žanra (pre svega Tekken serijalom), ali zahvaljujući tome što donosi dosta novina, može privući igrače kojima su klonirane i ukalupljene igre dozlogrdile.





Miroslav Đorđević









Kada je Rally Masters stigao u redakciju bacio sam pogled na kutiju diska, uočio logo producentske kuće Infogrames i setio se da je to ista kuća koja je proizvela V-Rally 2, verovatno još uvek najbolju reli vožnju na PlayStationu. Pored Infogrames-a, znak firme Digital Ilusions. Pomislio sam - ovo mora biti dobra igra kad nam dolazi od tako dobrih proizvođača i grdno sam se prevario!

Posle standardnog introa koji je u stvari miks filmskih reli sekvenci, počeo sam da prelistavam opcije. Pozamašna gomila opcija i druge šminke počela je da mi ukazuje na to da je sama igra verovatno loša (dobra igra nema potrebe za takvim lickanjem), ali onda se setim Need for Speed serijala koji je i nalickan i odličan pa nastavim dalje. Čega tu sve ima: detaljni podaci o trideset najpoznatijih reli vozača, razne statistike, razni modovi igranja, komentator itd. Izabrao sam kola, podesio performanse (menjanjem delova) i startovao običnu Time-Trial trku.

Ono što prvo pada u oči je slaba grafika koja se ni u snu ne može porediti sa (naspram ovog velelepnog) vizualnim doživljajem koji pruža V-RALLY 2. Endžin je pun bagova, a objekti i kola su napravljeni iz veoma malog broja tekstura, koje sve vreme igraju i iskaču. Prosto je neverovatna grafička neujednačenost staza i automobila. Neke staze izgledaju prosečno, bez mnogo detalja ali solidno i pristojno, dok su neke takve da će se čitave građevine docrtavati u pozadini, drveće će lebdeti, a automobil prolaziti kroz zidove. Najveći problem je upravo u tim bagovima koji na nekim mestima nivo igrivosti svode na neigrivost. Nedostaci grafike se primećuju naročiti u replay opciji koju je bolje isključiti. Takođe je potpuno nejasno zašto su neka kola napravljena veoma kockasto sa mat sivim prozorima, dok su neka urađena sasvim O.K. (prozirna stakla, iskakanje tekstura svedeno na minimum). Muzika nije upadljiva ali sasvim dovoljno upotpunjuje atmosferu. Što se komandi tiče, one su manje-više standardne i odziv vozila na komande nije loš mada se zamerka mora uputiti na proklizavanje vozila u krivini koje je prenaglašeno. Bagova ima čak i u zvuku, pa će se ako auto u pravom momentu ukočite ručnom čuti zvuk proklizavanja guma iako automobil stoji u mestu.





Nemojte misliti da je sve u ovoj igri loše. Opcije koje su navedene na početku teksta su veoma lepe i zanimljive a posle navikavanja na sve ove bagove možda možete osetiti i nešto uživanja u igri (ja lično nisam) i pored njenih mana.

Što se preporuke tiče, ja bih svima toplo preporučio stari dobri Colin McRally i V-Rally 2, a Rally Masters samo teškim reli fanaticima kojima su prva dva naslova već dosadila.

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Rally Masters
Izdavač: Infogrames
Sistem: PAL
Žanr: Trke





Miljan Lakić

TEK
TOURNAM



Igrača	1 - 4
PlayStation 2 memorijska kartica (8MB)	420KB
PlayStation 2	Kompatibilno

PS2 PlayStation 2

Ime: **Tekken Tag Tournament**
Izdavač: **Namco**
Sistem: **NTSC / Jap.**
Žanr: **Tuča**

Prva stvar koju moramo naglasiti je da Tekken Tag Tournament nije Tekken 4. Tekken 4 je u razvojnom stadijumu i očekuje se na tržištu 2001. godine. Tekken Tag je tu da premosti veliku pauzu između trećeg i četvrtog dela, i to na najbolji mogući način. Glavna novina je kao što mu ime kaže Tag mod.

Tag mod predstavlja opciju smenjivanja igrača u toku borbe, koja unosi malo taktičkog razmišljanja u besomučno lupetanje na ekranu i po dugmićima. Dakle, pre početka borbe, pri izboru vašeg omiljenog borca odlučićete se ne za jednog već za dva borca, koje zatim u toku borbe smenjujete pritiskom na bilo koje L i R dugme. Svaki od njih dvojice/ dve/ dvoje ima zasebnu energiju, koja se prikazuje na skali u gornjem delu ekrana. Važan detalj je to što se borcu koji ne učestvuje u borbi energija obnavlja, do određene granice, koja je prikazana crvenom bojom na energetskoj skali. Trenutna energija borca je prikazana plavom bojom i ako ona dođe do kraja kod bilo kog od boraca borba je izgubljena. Zato je važno (u duelu ravnopravnih igrača) menjati borce da bi im se energija obnavljala jer će se u suprotnom slučaju protivnik nevešt menjanju igrača mnogo češće nalaziti u nokautu.



Ovog puta izbačen je Tekken Force mod, ali je zato tu Tekken Bowl mod. Da, stvarno su ubacili kuglanje kao mini igru, koja kao takva predstavlja najbolje kuglanje na PS2. Yoshimitsu i Jack su čak dobili poseban sistem gađanja.

Za one kojima se ne dopadne novi Tag mod, a takvih, verujte nam na reč, neće biti mnogo, ostavljena je opcija borbe jedan na jedan koja se ničim ne razlikuje od prethodnog dela.

Tu su još i Practice mod, gde možete provežbati sve te silne poteze, koji je još unapređen, zatim Team Battle koji je već poznat iz trojke, i Theater mod gde možete pogledati završne animacije i preslušati muziku iz igre.



U ovom delu serijala imaćete izbor svih boraca koji su se ikad pojavili od samog početka, sa tim da ćete prvo morati da se izborite za dobar broj njih. Izbor težine nivoa ovog puta ide od easy, preko normal, hard, very hard i ultra hard. Samo budite razumni pri biranju, jer ukoliko odaberete ultra hard elektronski protivnik će vas tako izlupetati da vam ne bi pomogla još dva borca. Za razliku







od prethodnog dela borci se dobijaju po ne po izboru vašeg borca već po redosledu: Kunimitsu, Bruce Irvin, Jack-2, Lee Chaolan, Wang Jinrey, Roger & Alex, Kuma & Panda, Kazuya Mishima, Ogre,



True Ogre, Prototype Jack, Mokujin & Tetsujin, Devil & Angel i kao poslednji Unknown. Jedan detalj koji baš i neće obradovati igrače je taj da završne animacije više nisu prerenderisane scene već real-time animacije boraca u nekim zanimljivim a neshvatljivim situacijama.

Uvod nije real-time animacija. Uvod je neverovatan, i samo tako se može opisati. Reakcija ljudi koji se prvi put susreću sa ovom igrom na uvodnu animaciju za Tekken Tag Tournament će zaista učiniti da se retki ponosni vlasnici PlayStationa 2 osećaju stvarno ponosnim. Ako u budućnosti igre za PS2, iz recimo survival-horror žanra, budu izgledale kao što izgleda uvod u TTT, moramo reći da će granica između virtuelne realnosti i stvarnosti postati vrlo, vrlo tanka.

Sada smo stigli do onoga najvažnijeg, kakva je sama igra? Kako izgleda? Kako se igra? Da li je bolja od prethodnih delova?

Da počnemo od gameplay-a, jer smo na više strana, putem interneta ili u stranim časopisima, dobili informaciju kako taj Tekken Tag nije ništa posebno, kako nije ništa bolji nego igre sa Dreamcast-a. Pre svega moram priznati da je prošlo prilično vremena od kako sam poslednji put igrao Tekken 3. Ne želim da kažem da mi je dosadio, već da je Tekken prvenstveno igra koja se igra protiv ljudskog protivnika, i da samim tim zahteva preklapanje slobodnih termina više ljudi da bi pokazala svoje draži do punog potencijala. A s obzirom da je kraj maja period učenja što srednjoškolaca što studenata, takvi trenuci se retko nalaze. Vraćam se na temu, Tekken je oduvek imao savršeno izbalansiran gameplay i ovaj nastavak to još jednom potvrđuje, jer sam se začas setio svih udaraca, komboa i blokada koji se nimalo nisu promenili. Tako da možemo reći da što se tiče gameplaya TTT nije otišao korak







napred, ali ni nazad, tako da će se svi ljubitelji Tekkena osećati kao kod svoje kuće kad je gameplay u pitanju.

Dok je gameplay stagnirao, o kvalitetima i napretku grafičke strane igre mogli bismo da ispišemo stranice i







stranice. Kada budete imali priliku da vidite i probate Tekken Tag Tournament na PlayStationu 2, bila bi zaista velika šteta da to ne vidite na velikom ekranu i iz neposredne blizine, jer ćete u suprotnom sigurno propustiti bezbroj detalja vrednih pažnje.

Počnimo od boraca koji izgledaju k'o pravi. Odeća bi izgledala kao digitalizovana da nije toliko živopisna, muskulatura boraca ne samo što deluje uverljivo već je urađena kao po kursu anatomije. Grimase na licima virtuelnih junaka su primetne u svakom trenutku, a posebno u trenucima kada kamera zumira neke zahvate, kao npr. Lawov izraz lica koji neodoljivo podseća na mimiku Bruce Lee-ja. Kamera se kreće isto kao u Tekkenu 3 sem pri reprodukciji završnog udarca koji se ponavlja iz tri različita ugla u pomalo prebrzom tempu. Pozadine do te mere dobro izgledaju i toliko su raznovrsne da zaista osvežavaju.





Videćete odsjaje neonskih reklama u baricama na asfaltu, plamenove koji izbijaju iz zidova, travu koja izgleda kao trava, sneg i sablasnu pozadinu na osmom nivou. Ali pravi doživljaj daju posmatrači borbe koji su animirani skoro kao sami borci, jer oni skaču, mašu rukama i šetaju okolo i time stvaraju utisak filmske scene. Animacija je savršeno glatka kao što smo i očekivali i dopunjuje opšti utisak grafičke perfekcije.

Šta reći o muzici i zvučnim efektima u tabačini? Zvučni efekti uglavnom podsećaju na cepanje drva što je sasvim u redu za ovaj tip igre, a na muziku nećete ni stići da obratite pažnju, sem ukoliko ne preslušate svaku melodiju posebno u meniju. Igra pruža opciju podešavanja parametara muzike, ali to je opcija koju ni u jednom Tekkenu nikada nećete potražiti.

U ukupnom rezultatu Tekken Tag Tournament ničim ne kvari slavnu tradiciju prethodnika. Ovo je definitivno jedna od onih igara zbog kojih će se kupovati PlayStation 2.

Vrhunski kvalitet.













Miljan Lakić

DRIVING EMOTION TYPE-S

Square je kompanija koja ima milione poklonika širom sveta. Sigurni smo da igrači neće ostati ravnodušni ni prema ovoj igri, ili će je zavoleti ili zamrzeti (možda nam baš o ovome govori naziv). Reakcija onih koji su tek probali ovu igru zvuči otprilike jednako: "Pa ovo je kao vožnja po ledu, potpuno je nemoguće upravljati!". Konačan sud o ovoj igri daće posle nešto više vremena. Oni koji se za to vreme ne naviknu na kontrole u ovoj igri će odustati, dok će ovi drugi biti sve više i više uvučeni u igru. Sistem upravljanja bismo najbolje mogli opisati na sledeći način - dok u ostalim igrama koje za temu imaju simulaciju vožnje igrač kontroliše automobil, ovde kontroliše volan tj. još preciznije zakrenutost točkova. Najvažnija stvar koja ovu igru čini različitom i originalnom je upravo taj novi metod upravljanja koji je stvarno naporan u početku. Ali kada se naviknete na stalno dodavanje i kontriranje volana igra postaje izuzetno zanimljiva. Da biste se što lakše snašli u ovoj igri preporučujemo vam da učinite par stvari. Prvo da u opcijama Key Config podesite Steering Margin 3 i Response 0. Time ćete smanjiti mrtav hod upravljača i poboljšati reakciju na vaše komande. Drugo je da pri izboru težine upravljanja u Assist Level meniju podesite opciju Assist a nikako Simulation. Ove dve stvari će vam omogućiti da što brže i lakše dostignete traženi nivo umešnosti u upravljanju da biste mogli da se snađete na prvim stazama. Kad budete počeli sa igranjem uvidećete da postoje samo dva ugla kamere iz kojih možete posmatrati trku, a to su iz kabine i standardan pogled otpozadi. Preporučujemo vam da zaboravite na pogled otpozadi ukoliko želite da se uopšte održite na stazi a kamoli da pokušate da održite tempo drugih vozača, upravo iz onog razloga o kontrolisanju volana. O pogledu iznutra zaista ima šta da se kaže. Kao prvo kabina svakog automobila je verno preslikana sa uzora iz stvarnosti. Mada Driving Emotion nema toliko velik izbor automobila kao Gran Turismo, ovo uopšte nije mala stvar. Izbor automobila se sastoji od 40 autića od kojih su većina japanski modeli, a od evropskih tu su Alfa Romeo GTV 3.0 V6 24V, BMW 328Ci, Porsche 911 GT3 i Boxter S, TVR Griffith Blackpool B340 i kao poslastica Ferrari 360 Modena i zaista retko viđeni gost, pa čak i u igricama, super-automobil F50. Dok smo još kod izgleda automobila iznutra naglasićemo efekat motion blur-a koji daju vozačeve ruke pri motanju volana. Ovaj efekat daje utisak super glatke animacije i na prvi pogled izaziva oduševljenje. Programeri su rešili da iskoriste neke prednosti koje pruža hardware PlayStationa 2 pa su na šoferci ostvarili efekat odsjaja vozačevog lika, pored ostalih realnih svetlosnih efekata. Svi pokazivači na komandnoj tabli rade, pa čak daju i čitljive stvarne vrednosti, tako možete videti skazaljku obrtomera kako skače pri turiranju mašine. Čak se kod onih modela automobila koji imaju farove na izvlačenje dotični mogu primetiti iz kabine pri ulasku u tunel ili vožnji po mraku. Poseban doživljaj pruža sudar sa nekim drugim vozilom ili preprekom na putu jer se tom prilikom cela kabina zatrese toliko realno da imate osećaj kao da gledate televizijski snimak sudara. Za razliku od Gran Turisma gde je programski isključena opcija naginjanja automobila preko određenog ugla ovde se pri sudaru automobil može prevrnuti i ukoliko se ne povratite iz prevrtanja trka je završena, što dodaje još jedan poen igri po pitanju realnosti. Opcije menija daju vam priliku da prilično detaljno podesite automobil prema vašim afinitetima. Tu je i opcija Racing School koja nam nije baš najjasnija jer nam ni malo nije pomogla pri savlađivanju novog metoda upravljanja, već je tu samo idealna putanja, koju smo već apsolvirali u drugim igrama ovog tipa. Od opcija za dva igrača postoji veliki izbor modova koje prvo morate otključati uspešnom vožnjom u režimu za jednog igrača. Uključena je i opcija drag-racing-a. Vizuelni elementi igre su zadovoljavajući za prvu generaciju igara i zasad ne predstavljaju neki veći kvalitativni skok. Veći grafički napredak može se primetiti samo na određenim mestima kao recimo pri izboru automobila ili pri već više puta pomenutom pogledu iz vozila. Napredak po pitanju zvuka nismo ni očekivali jer po tom pitanju je već odavno dostignut maksimum pri nekom normalnom ozvučenju. Posebno vredi pomenuti jedino udaranje kamenčića o karoseriju na šljunkovitim delovima puta. Onog trenutka kada 3D zvučni sistemi budu našli širu primenu može doći do promena na bolje. Kao zaključak ćemo ponoviti ono što smo rekli na početku, prema ovoj igri malo će njih ostati ravnodušno. Da li će to biti pozitivne ili negativne emocije reći ćete vi sami.









Igraca 1 - 2

PlayStation 2 memorijska kartica (8MB) 420KB

PlayStation 2 Kompatibilno

Ime: Driving Emotion Type - S
Izdavač: Square Soft
Sistem: NTSC / Jap.
Žanr: Vožnja

PlayStation 2



Satori Jo

Muscle Ranking Road To Sasuke







Sredinom 80-tih Konami je napravio proboj u svetu arkadnih igara svojim track&field serijalom. Čari atletskih takmičenja su stigle u naše domove donoseći zabavu za više igrača. MRRTS se oslanja na tradiciju ovih igara iz kojih je preuzeo prezentaciju i stil upravljanja, ali sa poboljšanjem u raznovrsnosti disciplina i načinima za upravljanje. To je simulacija kviz-nadmetanja timova u raznim blesavim i fizički izazovnim situacijama. Cilj je preći preko poligona sastavljenog od mnoštva prepreka za određeno vreme. Testira se fizička izdržljivost i snaga učesnika, tu su balvani koji se okreću, pokretne platforme, mreža iznad vode, pokretne trake i slične prepreke preko kojih se prelazi. MRRTS nudi tri ovakva poligona različitih težina, što dovodi do velike raznovrsnosti u igranju. Kreirate svoj lik i krećete u treninge, određujete obroke, količine odmora i treninga, takmičite se i za sve to dobijate platu. Velika količina japanskog teksta smeta uživanju u ovom zaista iscrpnom modu, iako upornima neće biti teško da se snađu. Trening mod je mnogo zanimljiviji jer je u pitanju direktno takmičenje na poligonima bez upravljačkog dela igre. Način prelaska svake prepreke će biti slikovito objašnjen pre nje, pa nije teško snaći se u upravljanju vašim atletom. Velika raznovrsnost, fino animirani likovi i zabavne prepreke čine ovu igru izuzetno privlačnom za sve ljubitelje track&field serijala.





PacaPaca Passion 2







Razne varijante igara očekuju od vas da pritisnete određeni taster/polje u određenom trenutku, a sve u skladu sa muzikom. I to je sve! Da mnoštvo ljudi uživa da na ovaj način utiče na muziku pokazuju brojne igre. Paca Paca meša koncept padajućih pokazatelja koje dugme treba sledeće pritisnuti, sa finom grafikom i likovima koji igraju u ritmu muzike, ili se glupavo klate, već u zavisnosti od vašeg uspeha u praćenju ritma pesme pritiskanjem već pomenutih dugmića. Šarenom grafikom i ljupkim likovima ova igra je očigledno namenjena deci, ali mnoštvo modova i količina raznih načina igranja je čine veoma privlačnom svim ljubiteljima ovakvih igara. Težina igre se bira pesmom, ali i brojem dugmića koje treba pritiskati (2 ili 4). Takođe možete igrati dužinu cele pesme, do određenog broja grešaka, birati da budete određeni instrument u okviru pesme i sve varijacije i kombinacije ovih mogućnosti, pa sa te strane ima prilično toga da se radi. Samom igraču lepa i šarena grafika mnogo ne znači jer je pogled sve vreme na padajućem pokazatelju dugmića, barem u prvo vreme dok se ne nauče pesme i ne shvati koji zvuk gde treba umetnuti, pa se onda može igrati i prema osećaju (naravno, ovakvo igranje je samo za muzikalne). Sa maksimumom od 4 tastera za igranje, upravljanje je jednostavno, mada ako pratite padajući pokazatelj, možete često zabrljati jer je on mali i brzo prođe preko znaka kada pritisnuti određeno dugme. Iako džojped dobro reaguje on jednostavno nije adekvatan za igre ovog tipa. Ako zaista želite pravi doživljaj nabavite neki od specijalnih upravljača koji će vam dočarati pravu atmosferu ovog muzičko-arkadnog ludila koje već par godina vlada Istokom. Nemojte se začuditi ako uz Paca Paca dočekate zoru.



AtoKamion 6



Ova igra sadrži ne samo dozu uzbudljive akcije koja vas uvlači u celu priču. Sam početni film urađen u stilu starog japanskog slikarstva koji se završava kao amblem na vašem kamionu, ne samo da vas uvlači u atmosferu igre, već je i stilski jedan od najlepših filmova koje sam do sada video u igri. Zatim dolazi biranje vrste igre, svi modovi su u formi priče koja vas vodi do poslova prevoza robe. I opcije i tekst su pisani kanji azbukom pa manje uporni i ne moraju da se trude. Oni znatiželjni će dobiti deo vrlo japanske i teško opisive atmosfere sa jurnjavom teretnih kamiona putevima Japana, izbegavanjem saobraćaja i muzikom stilski vrlo tradicionalnom, čiji tekst prati radnju na ekranu titlom. Vrlo neobično, ali efektno u smislu specifične atmosfere. U svim formama priče akcioni deo je utrkivanje dva kamiona putevima kojima teče saobraćaj, a na vama je da stignete prvi i budete plaćeni za to. Upravljanje je jednostavno i sastoji se od menjanja trake kojom idete, gasa i kočnice. Pri većim brzinama utrkivanje sa suparničkim kamionom i izbegavanje saobraćaja postaje veoma uzbudljivo. Zarađenim parama možete kupiti nove, bolje i veće kamione, a dubina razrade ove teme znači da možete nacrtati i svoj logo i staviti ga na novi kamion, sa editorom veoma profesionalnog izgleda. Iako ukupna slika ove igre i nije toliko privlačna, detalji su ono što ovu igru odvaja od ostatka. Pošto jezik može biti problem (apsolutno sve je na japanskom) Atokamion preporučujem znatiželjnima. Oni će dobiti deo stilski predivne japanske atmosfere koja meša modernu situaciju i tradicionalne uticaje.



Bomberman Quest

Gradimir Joksimović









Dok je mirno jezdio nebom u svom šatlu, prenoseći zarobljene montrume do kuće, Bomberman iznenada ostaje bez motora i biva prinuđen da sleti na nepoznatu planetu. Nakon pada, karakondžule iz broda razmilele su se svud unaokolo, ostavljajući našeg junaka u čudu. Njemu ne preostaje ništa drugo nego da povrati motore i sakupi razbežalu menažeriju. Veselo, zar ne?

Tokom igre koristićete najrazličitija oružja i štitove i istraživati prostrane arene nađubrene brojnim protivnicima (preko 40 ukupno) i skrivenim lokacijama na kojima se nalaze korisni dodaci. U specijalnim prodavnicama od sakupljenih dodataka moći ćete da sastavljate nova oružja, a preko posebnog kabla možete igrati u paru s prijateljem. Iako se na prvi pogled čini da je igra nasilna i kao takva nepodesna za igrače mlađeg uzrasta, ona je upravo njima i namenjena, jer ne promoviše scene ubijanja (Bomberman samo hvata odbegla čudovišta, ne ubija ih).

Svaki put kad savladate čudovište, dobićete po neki predmet koji će vam pomoći u daljem igranju. Na primer, od sakupljenih delova sastavljaćete nove alatke uz čiju pomoć ćete dolaziti do ranije nepristupačnih deonica. Ponekad će vam za hvatanje zverki biti potrebna specijalna oprema, pa ćete neke montrume hvatati naknadno - kad pokupite potreban alat. Zahvaljujući tome, igra nije strogo linearna, pa ćete stalno razmišljati o tome koji dodatak treba upotrebiti za sledećeg protivnika, te koliko delova treba sakupiti. To je svakako bolje od prostog skakutanja.



Grafika je izuzetnog kvaliteta. Prikaz obiluje bojama i preciznim crtežima i može se reći da je Bomberman Quest jedna od najlepših 2D igara za GameBoy. Pohvale vredan je i nekomplikovan sistem za snimanje pozicije. Toliko od nas, a vi se bacite na spasavanje sveta - stvarno je zabavno.



GB color

Ime: Bomberman Quest
Izdavač: Capcom
Veličina: 32 Megabita
Žanr: Akcija



Gradimir Joksimović



RESID

CODE : V



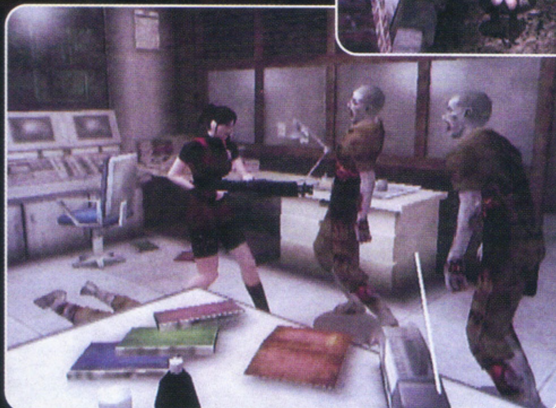
Majstori horor avantura iz Capcomove radionice obradovali su nas još jednim vrhunskim ostvarenjem. Biohazard Code: Veronica je igra na koju se dugo čekalo.

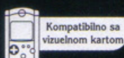
Za one koji ne znaju, treba reći da su Resident Evil igre model savremene horor akcije koje krasi filmska atmosfera suspens horora, napeta atmosfera i konstantna akcija u kojoj igrač ne stiže "ni da trepne". Igrač se bori s hordama zombija i za cilj ima, šta bi drugo, spasavanje čovečanstva od smrtonosnog virusa koga su genetskim inženjeringom razvili zli momci. U Biohazard Code-u glavni lik je ljupka Claire Redfield, hrabra "aktivistkinja" specijalnih snaga koja, nakon što je pobegla iz zatvora, zatiče svoj komšiluk prepunjen zombijima i srodnim krvopijama koje će je pratiti do kraja igre. Neravnopravna borba, ali na to smo već navikli, zar ne?

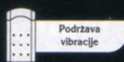


Umesto animiranog uvoda, igra vas odmah baca u vatru, tačnije u mračnu ulicu gde ubrzo bivate okruženi agresivnim mrtvacima. Pištolj u rukama, srce u grudima, a bogami i hitre noge glavna su oružja koja će vas održati u životu (bistar um se podrazumeva). Da ne zaboravimo najvažnije - municija je ograničena, pa se često morate uzdati u noge, jer je izbegavanje borbe često jedina efikasna taktika kojom ćete se doteturati do kraja igre. Borbu s neživim agresorima vodićete na najrazličitijim lokacijama - u zatvoru, vojnom trenažnom centru, velelepnoj palati, aerodromu, podmornici, pećini, čak i na Antarktiku (prilično raznovrsno, priznaćete). Da biste završili nivo, najčešće ćete morati detaljno da pretražite svaki ćošak, ne biste li pronašli skrivene prolaze i neophodne objekte. Povremeno ćete morati intenzivnije da mućnete glavom i rešite zagonetke koje se, u najvećem broju slučajeva, svode na pronalaženje skrivenih prolaza, vrata i ključeva koji ih otvaraju, pomeranje prekidača određenim redosledom i drugo. Neretko ćete u pomoć pozvati i dobru staru intuiciju. Biohazard Code: Veronica ne donosi koncepcijski nova rešenja, ali zato vešto kombinuje poznate i dobro proverene šeme, što je svrstava u red savremenih 3D arkadnih avantura. Zahvaljujući brojnim tehnološkim prednostima Dreamcast-a, ovu igru krasi duboka, veoma realistična atmosfera kojoj, bez preterivanja, nije dorasla ni jedna verzija Resident Evil-a s PlayStationa. Posebno oduševljava kvalitet grafike, odnosno relističnost 3D ambijenta koja je veća nego u bilo kojoj sličnoj igri, na bilo kojoj platformi (uključujući tu i PC računare). Animacija kamere dodatno doprinosi napetoj atmosferi, jer u stopu prati kretanje glavnog lika - za razliku od statične perspektive u većini sličnih igara - i čini da napadi zombija budu potpuno nepredvidivi (ako imate slabo srce, trebali biste dvaput da razmislite pre nego što sednete ispred ekrana). Takođe, kao poseban način ubačeni su detalji - bubašvabe mile po leševima, odbljesak munje nakratko zaslepljuje, voda je verno animirana, razbijanje stakla takođe itd. Utisak upotpunjuju fenomenalni zvučni efekti koji naprosto lede krv u žilama. Povrh svega, na svakom ćošku postoje laserski detektori pokreta koji će vas uvek precizno locirati i redovno vam slati društvo za "ćaskanje" - da posle ne kažete da vam je dosadno. Inače, zombiji se uglavnom kriju u izmaglici ili iza vatre, pa dobro pazite kada se nađete u takvom okruženju, jer će vas u suprotnom propisno isprepadati. Jedino nas je razočarao mali broj neprijatelja, tako da se već nakon tridesetak minuta igranja likovi ponavljaju i









1 igrač

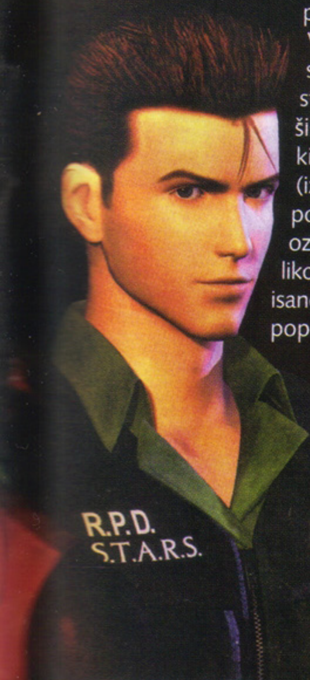
Ime: **R. E. Code: Veronica**
Izdavač: **Capcom**
Sistem: **NTSC**
Žanr: **Akciona avantura**



ENT EVIL

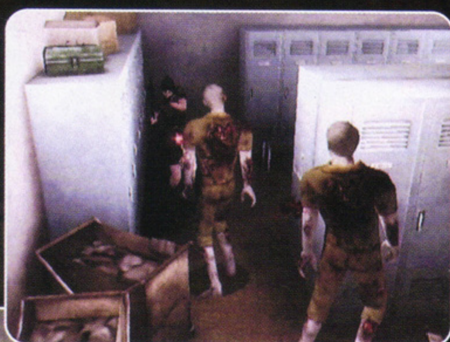
eronica





polako postaju monotoni. Većinu protivnika videli smo u sličnim igrama - zabavljaće nas standardni "modeli" zombija, šišmiši, paukovi koji pljuju kiselinu, demonski dobermani (izgladneli, naravno) i Tyrant, poveća kreatura koja zadaje ozbiljne glavobolje. U neobične likove svrstava se jedino nedefinisano elastično čudovište koje se poput žvakaće gume razvlači unaokolo, blokirajući vam sve izlaze i lako napada s velike udaljenosti. No, tri-četiri eksplozivne strele rešiće i taj problem. Sukobi s čuvarima nisu tako česti kao u drugim Resident Evil igrama, ali su zato podjednako složeni. Arene za borbu s čuvarima su konstruisane nezavisno od ostatka nivoa. Tako, na primer, na kraju nivoa koji se odvija u vojnom kompleksu naći ćete se u zadnjem delu teretnog aviona, ispred širom otvorenih vrata za istovar tereta. Kada doterate čuvara do vrata, saspite mu nekoliko projektila u lice i gledajte kako prelazi poslednjih 10.000 metara u svom životu. Zaista fenomenalno izgleda. U arsenalu imate nekoliko setova oružja koja se koriste u paru, kao što su automati i pištolji sa zlatnim mecima. Njima možete istovremeno pucati u dva različita pravca, što je posebno korisno u situacijama kada vas okruži veći broj krvoloka. Za eliminisanje protivnika možete koristiti i buriće s eksplozivom - jedan precizan hitac razneće bure i sve zombije u prečniku od dvadesetak metara! Od oružja većeg kalibra, na raspolaganju će vam biti raketni bacač, visokokalibarski pištolji i stari, dobri AK47. Objekti koje treba sakupiti su lepo raspoređeni, pa nećete trošiti previše vremena tumarajući nivoima i tražeći ih, što nas posebno raduje. Za razliku od ranijih verzija Resident Evil-a, ovde ćete imati mnogo više municije na raspolaganju, što opet ne znači da je ne treba racionalno trošiti.

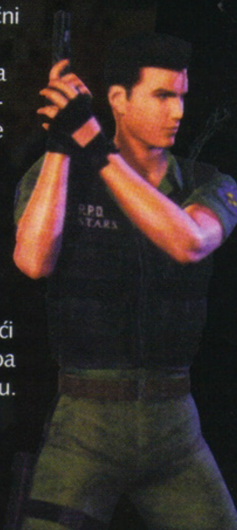






Kao u svakom horor filmu, muzika igra krucijalnu ulogu u kreiranju atmosfere napetosti i iščekivanja. Kao i uvek, Capcom je muzičku podlogu doveo do savršenstva, upotpunivši je raskošnim zvučnim efektima. U nekoliko navrata muzičari su se poslužili "prljavim" trikom - opuste vas laganom melodijom, a onda štrecnu naglim prelazom, prateći napad raspomamljenih karakondžula. Srce će vam se istog časa naći u petama. Fluidnost igre ne kvare ni statični ekrani tokom učitavanja nivoa.

Scenario je dinamičan i menja se kako igra odmiče. Postoji mnogo iznenađenja i neočekivanih obrta priče, no trudićemo se da vam ne pokvarimo iznenađenje kada se budete igrali. Zaista nema dovoljno reči koje bi adekvatno opisale užitak igranja Biohazard Code: Veronica-e. Taktička snimanja, moćna oružja, grčevita borba za energetske dodatke, dramatična muzika, upečatljivi inserti - sve je tu, samo daleko veće i lepše. Kada završite igru moći ćete da je igrate iz početka, ali vodeći drugi lik, pa će vam se činiti da igrate sasvim drugačiju igru. Na kraju vas čeka i nagradna bonus igra s izvođenjem iz prvog lica.



Capcom je još jednom dokazao da u izradi horor avantura nema adekvatnu konkurenciju. Štaviše, ni mnogi visokobudžetni horor filmovi ne mogu se pohvaliti takvom napetošću i interesantnom radnjom. Vlasnici Dreamcast konzola nikako ne bi smeli da propuste ovaj biser. Drugima samo ostaje nada da će se Biohazard Code: Veronica ubrzo pojaviti i na ostalim igračkim platformama.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
			
5.0	5.0	4.5	5.0



Gradimir Joksimović



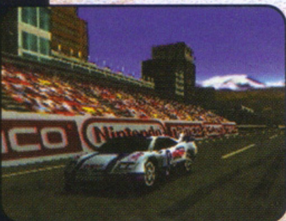
RIDGE RACER 64



Ridge Racer je jedna od onih igara na kojima vlasnicima PlayStationa već duže vreme iskreno zavidimo. Još na prvim demonstracionim paketima, koji su se pre nekoliko godina isporučivali u paketu s konzolom, vrteo se demo ove igre. Fantastična grafika i do tada neviđena brzina izvođenja prosto su mamili vodu na usta, a slično je bilo i sa nastavcima koji su se ubrzo nanizali. Dok je u PSX svetu aktuelna peta revizija igre (doduše, samo za PlayStation 2), "ubogi" N64 je po prvi put dobio svoju verziju. Teško je, međutim, reći da se čekanje isplatilo, i to iz dva razloga. Prvo, ne verujemo da je iko dovoljno strpljiv da na jednu igru čeka toliko godina i drugo, što je verovatno i važnije, na tržištu postoji popriličan broj trkačkih igara koje su usvojile i proširile koncept originalnog Ridge Racer-a. No, šta je tu je - u svakom slučaju, N64 je "gladan" dobrih simulacija vožnje, te će ovaj program itekako dobro popuniti prazninu.



Ako do sada niste imali sreću da igrate Ridge Racer, napomenućemo da se radi o arkadnoj simulaciji vožnje koja se odlikuje vrhunskim fizičkim modelom i moćnim nekonvencionalnim automobilima koji se takmiče na raznovrsnim lokacijama. Ridge Racer 64 je prva N64 igra mlade softverske kuće NST, koju je Nintendo nedavno pridružio svojoj imperiji. Iako su od Namco-a dobili licencu za kopiranje originalnog PSX koda, programeri nisu bili lenji i napisali su igru iz početka, u skladu sa svim specifičnostima N64 konzole. I hvala im na tome - umesto bledunjave konverzije kakve smo se pribojavali, dobili smo igru visoke originalnosti i odlične igrivosti. Po svemu sudeći, NST će, ako nastavi s produkcijom igara ovakvog kvaliteta, postati ono što je za Amiga računare bio Psygnosis.



Prvo što ćete primetiti igrajući Ridge Racer 64 je neverovatna brzina. Još od igre F-Zero X nismo se susreli s igrom u kojoj je osećaj brzine tako verno dočaran. Čak i u početku igre, kada budete vozili sporije modele, trebaće vam malo vremena da se naviknete na brzu vožnju. Kasnije, naročite kada otključate neki od specijalnih i skrivenih modela, doživljaj postaje spek takularan, u pravom smislu reči. Kontrolni sistem se n razlikuje mnogo od istog na PlayStation platform Srećom, postoji puna podrška za analogni kontroler Poteškoće će imati samo oni koji nisu navikli na osetljiv kontrole i lako proklizavanje vozila (češć ćete se voziti postrance nego duž oso vine automobila). No, već nako nekoliko krugova privići ćet se na sve osobenosti kon trolnog sistema.





Grafički gledano, Ridg Racer 64 izgleda bolje o bilo koje PlayStation verzije i pored toga što je urađen niskoj rezoluciji. Crtež j izvanredan i u skladu s Mang stripovima, pa ćete se voziti prepoz natljivim ambijentom Neo Tokija. Nažalost raznovrsnost staza nije osobina kojom se ova igra može pohvaliti. Iako postoji devet različitih deonica (istina maestralno dizajniranih), samo tri su suštinski različite dok ostale predstavljaju njihove površne modifikacije Režim za više igrača omogućava simultano trkanje d četiri igrača, mada mi preporučujemo varijantu za dv igrača koja je daleko interesantnija. Muzička podloga j sjajna i zasniva se na originalnim tehno temama koje s savršeno uklapaju u atmosferu brze vožnje.

Sve u svemu, prava je šteta što ova igra nije objavljen ranije, jer bi to sasvim s gurno imalo pozitivan utica na prodaju N64 konzole Ovako, čini se da je Ridg Racer 64 stigao "dvanaest i pet", ostavlja jući nas da žalimo za prilika ma koje je u protekli nekoliko godina Nintend propustio.



1-4 igrača istovremeno

Dizajnirano za N64 Expansion Pak

Dizajnirano za N64 Rumble Pak

Ime: Ridge Racer 64
Izdavač: Namco
Sistem: PAL
Žanr: Trke



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	4.5	5.0	4.5



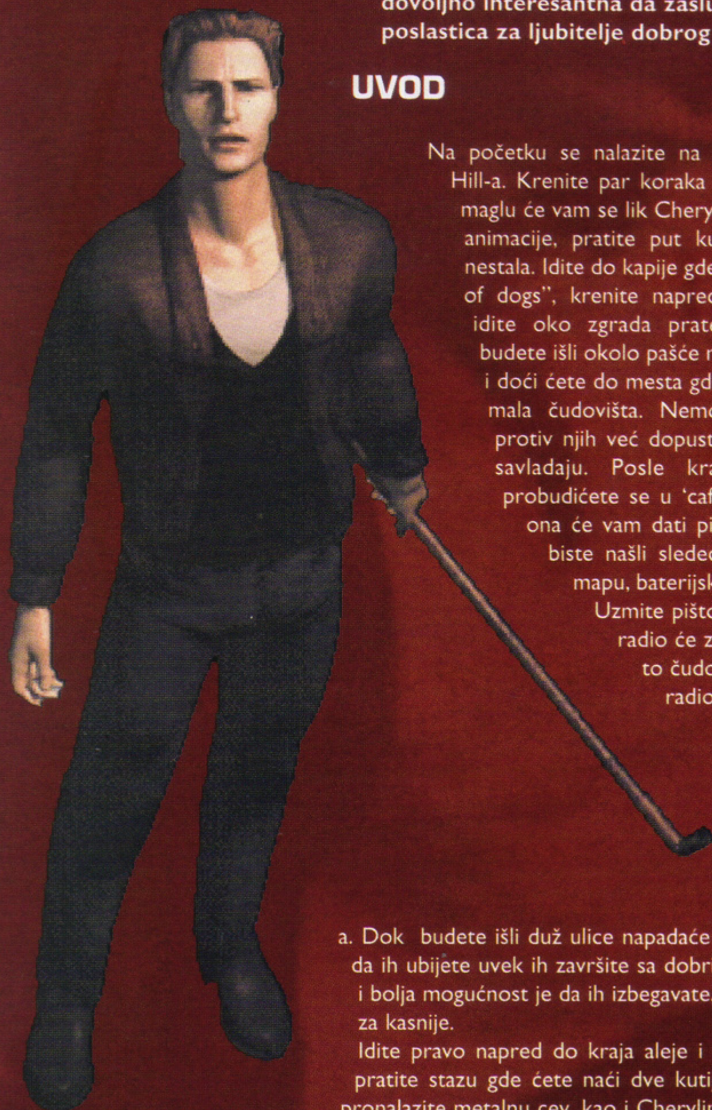






SILENT HILL

Pošto smo se konačni rešili Lare, možemo da pređemo na SILENT HILL. Igra nije najnovija, ali je dovoljno teška i svakako dovoljno interesantna da zaslužuje našu, a i vašu pažnju. Ovo je poslastica za ljubitelje dobrog horora.



UVOD

Na početku se nalazite na ulicama Silent Hill-a. Krenite par koraka napred i kroz maglu će vam se lik Cheryl. Posle kratke animacije, pratite put kuda je Cheryl nestala. Idite do kapije gde piše "Beware of dogs", krenite napred kroz kapiju, idite oko zgrada prateći put. Dok budete išli okolo pašće mrak, nastavite i doći ćete do mesta gde vas napadaju mala čudovišta. Nemojte se boriti protiv njih već dopustite da vas oni savladaju. Posle kraće animacije probudićete se u 'cafe-u'. Posle podužeg razgovora sa Cybil ona će vam dati pištolj. Pošto ona ode pretražite kafe da biste našli sledeće iteme: dva napitka za energiju, nož, mapu, baterijsku lampu i notepad (za snimanje pozicije). Uzmite pištolj i krenite ka izlazu. Dok budete izlazili radio će zazvoniti, u isti mah će vas napasti i krilato čudovište - sa par metaka ga ubijte, pokupite radio i izađite iz kafea.



ULICE (the streets)

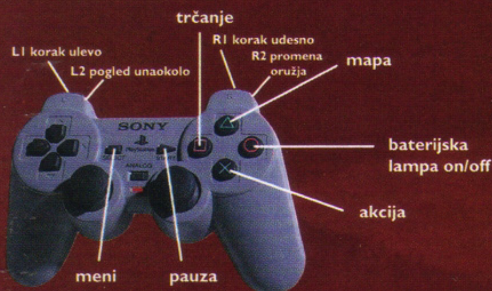
Skrenite desno i naći ćete dve kutije metaka za pištolj na klupi. Vaš sledeći korak je da detaljno pretražite veliku aleju Finney Street-a. Dok budete išli duž ulice napadaće vas psi i krilata čudovišta. Ako odlučite da ih ubijete uvek ih završite sa dobrim udarcem (krv će to potvrditi). Druga i bolja mogućnost je da ih izbegavate, što je i bolje, jer ćete sačuvati metkove za kasnije.

Idite pravo napred do kraja aleje i naići ćete na kapiju. Prođite kroz nju i pratite stazu gde ćete naći dve kutije metkova za pištolj. Na samom kraju pronalazite metalnu cev, kao i Cheryline crteže i poruku da idete u školu.

Put do škole nije lak kao što izgleda. Morate da zaobiđete veliku rupu na putu, a evo i kako. Idite do samog vrha Bachman ulice gde ćete pronaći Harijev slupani auto. Dobro ga istražite i sa jedne strane pronaći ćete napitak za energiju. Zatim krenite dole ka Convenience store, gde možete pokupiti tri napitka za energiju, paket prve pomoći i gde možete snimiti poziciju.

Uputite se do male uličice iza kafea koja je desno od ulice Finney. Na pola puta naići ćete na kapijicu koja vodi do košarkaškog terena. Kada uđete na teren morate pronaći "key of woodman". Nastavite dole niz uličicu, i krenite u uličicu preko puta ulice Matheson. Krenite niz aleju i pronađite dve kutije metaka. Skrenite desno odavde, pa onda levo da biste se našli u ulici Ellroy. Idite ka severu

Legenda konrolera



evo rešenja!



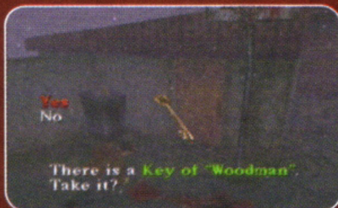


što više možete i uputite se ka "broken bridge". Ovde možete pronaći metkove, a u policijskim kolima sa zadnje strane morate uzeti "Key of Lion", ali pazite - napašće vas dva krilata čudovišta. Idite južno ka ulici Ellroy sve dok ne dođete do provalije koja vas sprečava da nastavite. Pređite preko daske koja je položena preko provalije da biste prešli na drugu stranu, gde ćete pronaći poštansko sanduče u kojem je "Key of Scarecrow" i par napitaka za energiju. Vratite se na put i krenite levo ka ulici Matheson. Pogledajte mapu i primetićete uličicu blizu slova "E". Krenite ka njoj i pokupite prvu pomoć. Krenite levo ka ulici Levin, pronađite poslednju kuću sa leve strane i pokupite par napitaka za energiju. Vratite se do ulice Matheson i krenite ka zapadu što dalje možete pre nego što vas još jedna rupa spreči da produžite napred. Ovde ćete pronaći par listova iz pocepane knjige, uključujući i poruku na kojoj piše "dog house".

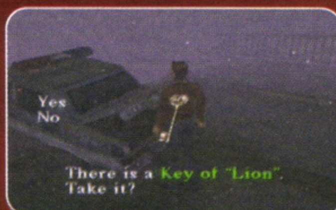




Krenite ka ulici Levin, na pola puta sa leve strane pronaći ćete kućicu za psa. Postarajte se da ubijete sve demonske pse. U unutrašnjoj strani kućice pronaći ćete ključ koji otvara kuću pored kućice za pse. Kada uđete u kuću, pronaći ćete "save point", metkove za pištolj, paket prve pomoći i par napitaka za energiju. Krenite ka zadnjim vratima i iskoristite sve ključeve koje ste sakupili. Dok budete izlazili pašće mrak, pa zato uključite lampu. Pokupite dva napitka za energiju i izađite na zadnju kapiju. Sada se nalazite sa druge strane provalije i možete krenuti ka školi. Idite duž ulice Midwich i na samom vrhu možete pronaći napitke za energiju, kao i metkove, ali držite se glavnog puta. Isto ovo se može pronaći i u uličici koja je pored slova "O" na mapi pored naziva "Old Silent Hill".

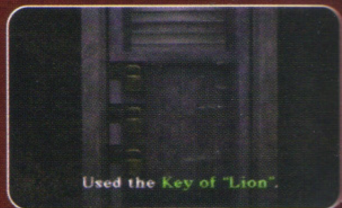




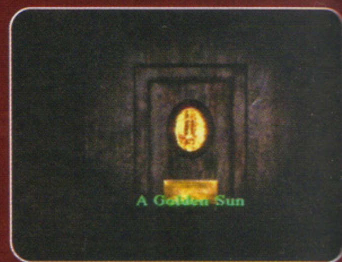


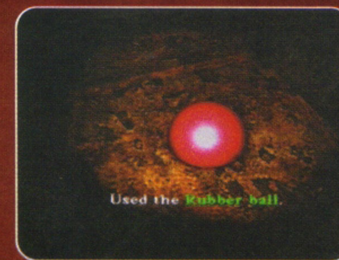
ŠKOLA (school)

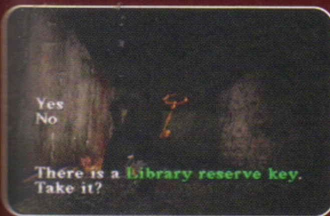
Pre nego što uđete u školu možete ući u autobus gde je save point, koji je odmah pored ulaza u školu. U školskom holu možete pronaći mapu škole na belom zidu - uzmite je; zatim prođite kroz glavna vrata. Krenite levo ka recepciji, pogledajte krvavi papir (koji je ujedno i rešenje zagonetke sa satom). Idite u prostoriju iza recepcije gde možete da pronađete metkove. Pođite u ambulantu (Infirmary) gde možete snimiti poziciju i gde možete uzeti paket prve pomoći i napitak za energiju u staklenom ormaru. Krenite ka duplim vratima koja su preko puta glavnog ulaza, sada ste u dvorištu (Scholl courtyard). U dvorištu su dva mala čudovišta sa noževima, možete ih ubiti, a možete da ih izbegnete, ali postarajte se da na klupama pronađete napitak za energiju i metkove. Kada prođete kroz dupla vrata krenite levo na mala vrata (vrata koja su direktno prekoputa glavnih imaju metkove i napitke za energiju). Krenite uz stepenice na drugi sprat i uđite u učionicu (Classroom) odmah pored vrha stepenica, i uđite na dupla vrata direktno preko puta. Brzo utrčite u Lab equipment sobu i pokupite bocu sa hemikalijama, kao i napitak za energiju. Izađite iz ove sobe i uđite u sobu pored (Chemistry lab). Pokupite metkove za pištolj i pronađite statuu ruke koja drži zlatni medaljon, priđite joj i pospite bocu sa hemikalijama po njoj. Pokupite medaljon i izađite iz prostorije. Na ovom spratu možete pronaći i napitke za energiju u biblioteci (library), kao i metkove u donjoj desnoj učionici i postarajte se da se vratite na prvi sprat uz pomoć donjih desnih stepenica. Na prvom spratu u desnoj gornjoj učionici se nalaze metkovi. Potrudite se da pokušate da otvorite sva vrata da biste pravilno obeležili mapu (koja su otvorena, a koja zatvorena). Idite do sata (Clock tower) i postavite zlatni medaljon u levi prorez, kazaljke će pokazivati 1200. Da biste pronašli drugi medaljon treba da odete do muzičkog kabineta (Music room). Unutra ćete pronaći klavir. Morate pravilno odsvirati melodiju kako biste dobili drugi medaljon. Na tabli vam piše rešenje u obliku reči za pesmu, pročitajte ih. Ako vam ovo ne pomogne evo rešenja: postoji 12 dirki na klaviru na











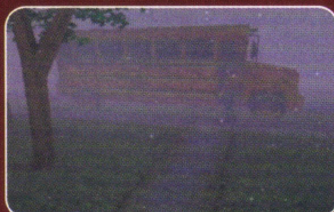
kojima je krvav trag; treba da odsvirate na onima koje daju drugačiji zvuk od ostalih. Redosled je sledeći s leva ka desno uključujući i crne dirke: 3, 10, 11, 8 i 2. (može da bude i druga bela, šesta bela, peta crna, peta bela, prva crna). Ako ste odsvirali kako treba srebrni medaljon će pasti sa zida. Uputite se ka satu i postavite upravo dobijeni medaljon. Sat će pokazivati 500. Sada je potrebno da odete u Boiler room, da uključite struju. Idite na drugi sprat, pogledajte u mapu i pronađite najkraći put do donjih desnih stepenica. Uđite u podrum,a odmah zatim i u Boiler room, pritisnite crveno dugme i vratite se do sata.

Lagana ZAVRŠNICA

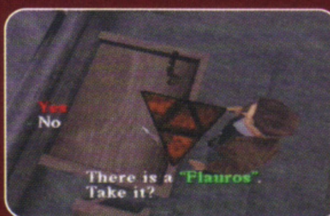
Prođite kroz mala vrata na satu i spustite se niz merdevine. Vratićete se u dvorište, ali sada je sve drugačije. Ovo je alternativna škola u Silent Hill-u. Na samom ulazu napašće vas ogromne bubašvabe, ali jedan metak i udarac će ih ubiti. Idite na suprotnu stranu od sata i pronađite troja vrata. Uđite na vrata koja su direktno ispred vas i pokupite napitak za energiju.



Onda uđite u ostavu (Storage room) i pokupite gumenu lopticu (rubber ball). Prođite kroz treća vrata da biste došli do istočnog hodnika. Pokušajte da otvorite dupla vrata, pošto su zaključana okrenite se i idite u gornju desnu učionicu. Pogledajte u mapu da biste videli koja su vrata otključana da biste mogli da dođete u donju desnu učionicu. U ovoj drugoj učionici treba pronaći žutu ključ-karticu koja se nalazi na poslednjem stolu. Pokupite je i izađite kroz zadnja vrata. Vratite se u hodnik da biste pokupili paket prve pomoći, i vratite se do donjih duplih vrata da biste došli do ambulante (infirmary), gde možete snimiti poziciju. Uđite u sobu iza recepcije, gde možete pronaći metkove i vrata. Iskoristite žutu ključ-karticu da biste ih otvorili i prošli kroz njih.

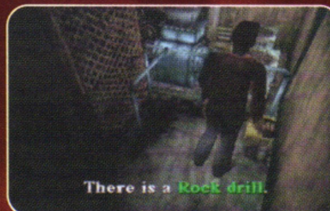


Sledeće što treba da uradite je da odete u ženski toalet (Girls toilets) i odmah po ulasku da izađete. Kada budete izlazili primetićete da ste na drugom spratu! Toaleti su postali liftovi. Uđite u muški toalet (Boy's toilets) na drugom spratu, pokupite metkove i, nakon malog čekanja, metkove za sačmaru. Ponovo uđite u ženski toalet i vratite se na prvi sprat, opet uđite u muški toalet na prvom spratu. Približite se ogledalima i krenite ka poslednjim vratima gde možete uzeti sačmaru (zid je dosta krvav). Krenite ka gornjoj levoj (sa leve strane) učionici na drugom spratu (prethodno treba da se popnete na drugi sprat) da



biste pokupili metkove i da biste razgovarali telefonom. Kada budete na vrhu stepenica krenite ka desnom glavnom holu i naravno po učionicama, pokupite sve predmete na koje naiđete. Idite u hol gde je muzički kabinet (Music room), i uputite se u svlačionice (locker room). Idite što dalje možete duž kaseta i ispitajte onu koja lupa. Na povratku nazad dobićete "Library Reserve key". Vratite se do gornjih desnih stepenica i napravite sebi put do krova, ispitajte najudaljeniji zid kao i rupe u olucima, u jednoj od njih ćete primetiti ključ.Da biste ga izvadili potrebno je upotrebiti gumenu lopticu, odnosno da začepite srednju rupu; potom odvrnite vodu.





Sada se vratite do dvorišta, ali gledajte u mapu da biste odredili najbrži put. Desno od duplih vrata iz kojih ste izašli u oluku možete pokupiti ključ. Idite nazad do biblioteke (Library reserve), pokupite paket prve pomoći i uđite u biblioteku. Pokupite metkove na ulazu, trebali biste da uzmete knjigu i da je pročitate. U njoj je napisana bajka o nekoj vrsti guštera (gmizavca), i piše taktika za pobeđivanje istog. Koristeći ključ koji ste pokupili idite do gornjih desnih stepenica i otključajte zaključana vrata. Svratite do ambulante i snimite poziciju. Naoružajte se sačmarom i krenite u podrum. U ostavi (Storage room) možete uzeti još metaka kao i polugu. Uđite u sobu gde je generator i, pošto je put zatvoren, okrenite desnu polugu na levo dva puta, a levu jednom na desnu stranu. Sada sledi obračun sa bosom.



Kraljica br.1: GUŠTER

Pošto ste u biblioteci pročitali o ovoj kraljici znate da treba da pucate u njena usta kada ih otvori. Ovaj reptil je vrlo spor, pa se zato krećite u krug sve dok ne otvori usta. Pogodite ga pet ili šest puta i otvoriće usta najviše što može pokušavajući da vas proguta. Krećite se unazad sa spremnim oružijem, dok vam se bude približavao osvežite mu dah sa par metkova iz sačmare. Budite pažljivi dok hodate unazad da se ne biste sapleli o zid, još par metkova i ovaj gušter je prošlost.

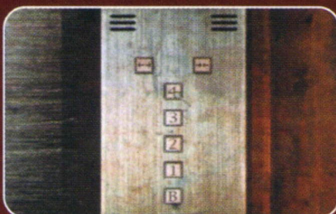
Ponovo na ulicama/MOST

Posle kraće animacije telo ovog reptila će nestati, a ostaviće vam "K-Gordon's House" ključ. Sada ste ponovo u normalnoj školi. Nađite adresu od učiteljice K.G na recepciji. Izađite kroz dupla vrata iz škole i krenite dole, skrenite istočno ka ulici Bradbury, da biste mogli da uđete u zadnju aleju. Na pola puta uđite u vrt K.G i u kuću. Pokupite dva paketa municije i snimite poziciju, izađite iz



kuće na prednja vrata. Pronađite put koji vodi ka crkvi (Church) tako što ćete ići južnom ulicom Levin do ulice Bradbry, onda idite gore levo prema ulici B loch. Kada dođete do crkve, Dahlia Gillespie će vas uplašiti. Kada ona ode pokupite sledeće stvari: Flauros, Drawbridge ključ i ostale stvari (municiju, napitke). Krenite ka mostu (Bridge) i duž puta se zaustavite kod garaže (Garage) da biste pokupili municiju kao i napitke za energiju. Popnite se do kontrolne sobe (Bridge control room), pokupite mapu Centralnog Silent Hill-a, napitke za energiju, save point i kontrolnu ploču - iskoristite ključ i sada možete otići na drugu stranu. Na samom ulazu u Centralni Silent Hill napašće vas novi neprijatelji: ogromni polu-čovek, polu-majmun koji skače na vas i koji vas lako obara na zemlju. Slabo se kreće, pa se zato postarajte kada padne na zemlju da i na njoj ostane.





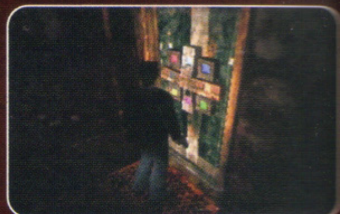
BOLNICA (The hospital)

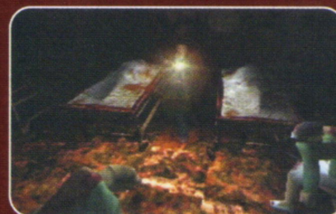
Pogledajte na mapu i pronađite najkraći put do Alchemilla Hospital. Idite u ulicu Koontz, gde ćete videti duplu kapiju. Uđite. Idite levo, prođite telefone, uđite u prva vrata sa leve strane i upoznajte Dr.Michael Kaufmann-a. Idite u sivi kabinet, uđite u prva vrata sa desne strane. Pratite put do recepcijskog stola i pokupite mapu bolnice, kao i još neke stvari (municiju, napitke) i save point. Dobro pogledajte mapu i pogledajte koja su vrata otvorena a koja ne. Sledeće stvari su veoma važne za igru, a evo gde ih možete naći: mapa podruma u doctor's office-u; ključ za podrum u Conferians room-u, i prazne plastične boce u kuhinji (Kitchhen). Uputite se u direktorovu kancelariju (Director's office) i na podu ćete primeti čudnu tečnost, uzmite uzorak tečnosti u plastične boce koje ste našli u kuhinji. Krenite ka vratima koja su blizu lifta. Iskoristite ključ za podrum i uđite u sobu sa generatorom (Generator Room) i uključite ga. Sada možete koristiti liftove. Idite na prvi sprat,naići ćete na mašinu za piće - udarite je tri puta i dobićete tri napitka za energiju. Idite levo i idite na drugi sprat. Dupla vrata su zatvorena, pokušajte da otvorite i treća vrata, ali su i ona zaključana (važno je da dvoja vrata pokušate da otvorite), vratite se u lift i primetićete da se pojavilo dugme za 4-ti sprat.



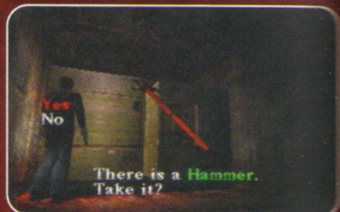
Lagana Završnica

Dok budete putovali gore i bolnica će se promeniti u "alternativnu bolnicu". Sada je bolnica puna demona u vidu polu mutirane medicinske sestre, kao i ludih doktora sa noževima. Izađite iz lifta na četvrtom spratu, pošto su sva vrata zaglavljena (jamed) morate pronaći put ka spratu broj tri. Posetite sve sobe koje možete i postarajte se da pronađete sledeće stvati: the blue Plate of Turtle u gents'toilet-u, The yellow plate of Cat u sobi 306, i paket krvi (blood pack) u ostavi (Storage room). Idite u lift u otiđite na prvi sprat. Ispitajte sve sobe ponovo, ali se postarajte da pronađete Red plate of Queen - koji se nalazi u direktorovoj kancelariji. Sada krenite na drugi sprat (možda ćete morati da idete na treći pa sa njega na drugi). Takođe, istražite sve sobe i pokupite sve što možete ali od važnijih stvari treba uzeti upaljač iz sobe 201. Idite u sobu 204, ali pazite, čudovište će vas onemogućiti da pokupite Green Plate of Hatter. Pošto ga interesuje krv bacite paket krvi (Bllod pack), dok bude pio krv uzmite tanjir. Sada idite u sobu za sestre (Nurse centre). Pročitajte zagonetku na zidu, ali ako nećete da je čitate evo rešenja: žuti tanjir (plate) dole levo; plavi gore dešno; zeleni dole desno i crveni gore levo. Idite u operacionu salu (Operation room) preko Prep room-a, da biste pokupili Basement storge ključ. Krenite u odeljenje intenzivne nege (Intensive care unit) da biste pokupili alkohol. Sada krenite ka liftu (probite se do njega jer će vas napadati monstrumi), idite u podrum i uđite u storage room. Pokupite municiju, onda dobro istražite policu do zida. Stanite sa njene desne strane i pogurajte je. Prođite kroz rupu koja je ispod police, primetićete ćilim na kojem su lanci. Iskoristite alkohol i upaljač da biste zapalili ćilim - prođite kroz rupu. Postoje dve sobe u koje možete ući. Soba sa desne strane ima video traku, u sobi sa leve strane možete pokupiti ključ. Vratite se odakle ste došli. Pretražite ostale prostorije u podrumu i u sobi gde je generator možete pronaći čekić. U sobi 302 možete pogledati video kasetu, kao pokupiti municiju za sačmaru iza vas. Idite do Examination sobe gde ćete sresti Lisu koja će pričati sa vama. Kada završite sa razgovorom, pokupite Antiques ključ sa stola, i napustite bolnicu.





Antikvarnica je na vrhu ulice Simmons, krenite duž ulice Koontz i svratite u policijsku stanicu (police station) da biste pokupili napitke za energiju, kao i municiju. Kada stignete do antikvarnice prođite kroz ulazna vrata, idite dole niz stepenice i iskoristite ključ na drugim vratima. Primetićete još jednu policu - pogurajte je i prođite kroz otvor koji je iza nje. Popričajte sa Cybil, zatim prođite kroz vrata na drugoj strani prostorije. Istražite oltar koji je ispred vas i uzmite sekiru. Pošto se ništa neće desiti krenite ka izlazu. Dok budete izlazili vatra će početi da gori. Nestaćete i probuditi se u bolnici. Taman kada budete ustali na čudan način probudićete se u alternativnoj antikvarnici (oltaru). Vratite se do sobe, zatim izađite iz antikvarnice i krenite južno. U žici postoji rupa koja vam





omogućava da uđete u šoping centar (Shopping mall). Na ulazu pogledajte TV, zatim krenite gore uz pomoć pokvarenih pokretnih stepenica. Držite se leve strane i uđite u prvu prostoriju sa leve strane; pokupite municiju za pušku, paket prve pomoći i snimite poziciju. Kada budete izlazili propašćete kroz pod da biste se suočili sa bossom br. 2.

Boss Br.2: CRV

Posle pada naći ćete se na peščanoj površini, pokupite pušku na zidu. Posle par sekundi napašće vas crv koji izranja iz peska. Evo taktike za pobeđivanje.Stojte mirno dok je pod zemljom. Kada izađe nanišanite, krećite se unazad i pucajte. Pazite da vas ne zakači gasom koji ispušta, ukoliko vas pogodi proveravajte redovno vaš status. Posle par uzastopnih pokušaja crv će se uspraviti i pobeći kroz otvor ispred. Prođite i vi kroz otvor.
Pogledajte na mapu alternativnog Silent Hill-a da biste pronašli najkraći put do bolnice. Najbrži put je da idete zapadno ulicom Sagan, zatim dole niz ulicu Crichton. Vratite se u Examination sobu i ponovo popričajte sa Lisom - ona će vam reći gde dalje da idete. Naoružajte se puškom, napustite bolnicu i idite preko puta glavne kapije. Krenite gore uz pomoć gvozdenih stepenica na PO roof (krov). Pripremite se za borbu sa crvom po drugi put, samo sada se pretvorio u moljca.

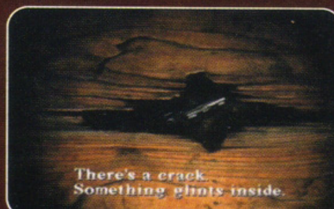
Boss Br.3: MOLJAC

Moljac ima dve vrste napada: gas ako ste daleko, odnosno svoju bodlju ako ste blizu. Taktika za pobeđivanje ovog bossa je sledeća: možete stajati blizu njega, kretati se u stranu da izbegnete bodlju i da pucate. Druga mogućnost je da se popnete na mali rezervoar sa vodom, da pucate, pa kada vam se približi kretanjem u stranu (L1) izbegnete gas. U oba slučaja treba se što više kretati i naravno pucati. Ne bi trebalo da imate većih problema pri ubijanju ovog boosa. Silent Hill se vratio u svoje prvobitno stanje. Sledeći vaš korak je da dođete do radova na vodovodu koji je pored škole.

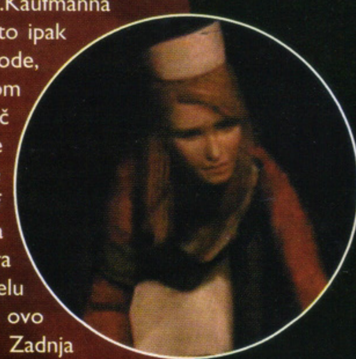
Vodovod/Kanalizacija

Krenite do mosta i na pola puta bićete ka odredištu, teleportovaće vas do vodovoda (Wather Works/Sewers). Na ulazu je katanac, ne postoji ključ za otvaranje ovih vrata - zato uzmite čekić (ili palicu) i udarite dva puta po katancu. Kada uđete u vodovod, napašće vas dva psa. Pomerite poklopac i uđite. Sada je vaš radio beskoristan. Idite dole niz glavni put, zatim skrenite levo i ponovo levo da biste se domogli otpada. Trčite najbrže što možete da biste došli do municije za pušku i slep završetak. Vratite se duplo nazad i pređite preko vodovoda biste pokupili još municije i napitaka za energiju. Od sada pa nadalje držite se ove i leve strane. Prođite kroz vrata na kojima piše "keep out", pratite put sve dok ne nađete mapu kanalizacije mesto za snimanje i ključ. Idite dole i iskoristite ključ da biste se domogli merdevina.





Popnite se uz merdevine, i pogledajte mapu lako ćete se dezorijentisati. Istražite svaki ugao, pazite se monstruma koji vise na plafonu i domognite se donjih desnih merdevina (u donjem desnom uglu mape). Pored se može naći bazen krvi. Kada privremeno napustite kanalizaciju naći ćete se u Sanford resort oblasti. Mapa se može naći na Informacionoj tabli, blizu mesta odakle ste izašli.
Uputite se do bara (Annie's bar) spasite dr.Kaufmanna (ne morate ga spasiti, ali preporučujem da to ipak uradite) i popričajte sa njim. Kada on ode, pokupite papire koje je ostavio. Na jednom piše šifra za vrata u motelu (0437), kao i ključ za motel. Uputite se do motela i iskoristite ključ na vratima (Store door). Kada uđete unutra idite iza zavese pronađite ključ za sef koji je na polici i pronađite par kesica sa lekovima (drugs). Na zidu iznad vas piše šifra za otvaranje zadnjih vrata u Norman's motelu (0886) (na mapi je označeno sa Haerby inn) ovo mesto je ujedno i vaše sledeće odredište. Zadnja vrata se nalaze u ulici Weaver. Uđite unutra i pokupite magnet, uđite u garažu, ispitajte motor. Vratite se u glavnu sobu, otključajte prednja vrata, izađite u dvorište i nađite kućicu br.3. Iskoistite Kaufmannov ključ, pogurajte policu na jednu stranu i pronađite malu rupu u podu. Primetićete mali kjuč u njoj - iskoristite magnet da biste ga izvadili. Sada se vratite do garaže i iskoristite ključ na motoru. Tada će ući i Kaufmann, koji će sa vama postupiti veoma drsko. Izađite iz hotela i pogledajte vašu mapu, vreme je da se uputite do svetionika (Lighthouse).



ZABAVNI PARK / SVETIONIK

Ako idete duž luke naići ćete na slep završetak, zato idite stepenicama do broda. Unutra možete pronaći municiju i sresti Cybil. Kada ona izađe, Dahila će ući da razgovara sa vama. Kad ona ode krenite do svetionika. Probijte se nekako pored monstruma i uđite unutra. Idite duž stepenica do krova. Na krovu ćete videti još jednu animaciju, po završetku iste siđite dole i ponovo ćete se pojaviti u čamcu. Pronađite najkraći put do zabavnog parka. Idite istočno duž ulice West Stanford, samo pravo sve dok ne dođete do rupe u zemlji. Vratite se do kanalizacije (sewers). Spustite se niz merdevine i pratite jedini put koji možete, izađite. Dođite do mesta odakle možete snimiti poziciju blizu prodavnice sladoleda. Pronađite vrtešku sa konjićima.

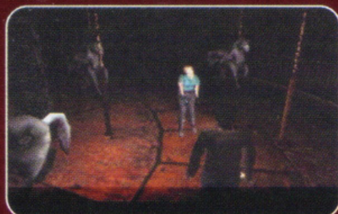


CYBIL

Kada pronađete vrtešku naići ćete na Cybil. Nju je zaposeo duh pa vas zato napada. Postoje dve mogućnosti za njenu eliminaciju. Prvi je da kada ona prestane da puca na vas vi pucate u nju sve dok je ne ubijete. Drugi, bolji ali teži način,







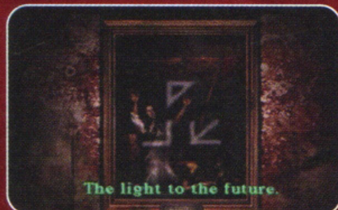
je da se kad ona prestane da puca pomerite korak u stranu i poprskate je nepoznatom tečnošću iz bolnice. Od načina koji ste upotrebili zavisiće i krajnja ocena odnosno završnica koju dobijate po završetku igre.

Posle veoma duge animacije probudićete se u bolnici pored Lise ponovo.

Od lifta uđite u prva vrata sa desne strane gde se nalazi prazan ptičiji kavez i municija. U sobi koja su direktno prekoputa lifta možete snimiti poziciju. Izađite odavde i uđite u poslednja vrata sa desne strane. Ovo je nekada bila ostava ali sada je to učionica! Pročitajte natpis na stolu, i idite u sobu koja je odmah pored, u njoj ćete naći klešta i šrafciger. Idite u sobu koja je direktno prekoputa sobe sa ptičijim kavezom.

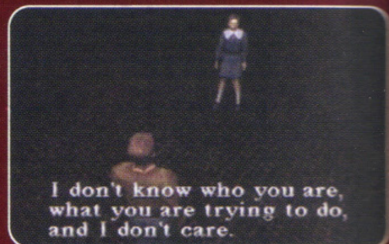


Iskoristite klešta na slavini, da biste dobili Key of Ophiel. Vrata koja odgovaraju ovom ključu su odmah pored vrata za podrum. Kada otvorite vrata naći ćete se u hodniku Ophiel. Idite do drugih vrata sa leve strane i rešite Constellation zagonetku (zagonetka sa životinjama). Sagittarius br.6; Taurus br.4; Gemini br.8. Ako ste pravilno rešili zagonetku dobićete kamen vremena (stone of time). Napustite ovu prostoriju i skrenite levo, idite do kraja hodnika da biste našli tablu sa slovima. Sa leve strane možete pronaći i rešenje zagonetke. Imena ljudi treba poređati po godinama starosti od najmlađeg do najstarijeg. Šifra je sledeća: 18, 35, 38, 45, 60, tačnije ALERT. Prođite kroz vrata i idite do kraja hodnika sve dok ne naiđete na mrtvačnicu. U njoj treba pronaći Amulet of solomon. Pokupite ga, izađite, i vratite se u Ophiel hodnik, odgledajte kratku animaciju sa Lisom. Idite u sobu koja je direktno prekoputa lifta (Antique room) i iskoristite kamen vremena na satu, dobićete ključ (key of Hagith). Ovaj ključ iskoristite na vratima koja su odmah pored onih koja vode u podrum (Door of Hagith). Kada prođete kroz vrata uđite u lift i idite na drugi sprat. Uđite na treća vrata sa leve strane i pojavićete se u zlatari iz tržnog centra. Pokupite municiju i energiju ali se potrudite da nađete dve stvari: Crest of mercury i Ring of contract. Izađite odavde i nastavite duž hodnika. Dok budete išli hodnikom ispitajte sva vrata i otkrićete da možete ući u samo jedna sa desne strane i da vode do sobe za sestre (Nurse's centre). Uđite u prostoriju i pokupite foto-aparat, kada izađete trebalo bi da je ispred vas pet vrata. Pošto su troja u sredini zaključana idite do onih koja su najdalja sa desne strane. Uđite i iskoristite šrafciger





na belom plakatu (u vidu male pločice) da biste dobili ključ (key of aratron). Nažalost, njega ne možete uzeti odmah zato što je oko njega struja, zato ga ostavite za sada. Sada idite u sobu koja je ostala otključana od petoro vrata. Ova vrata vas vraćaju u hodnik iz kojeg ste počeli. Uđite u lift i idite na teći sprat. Uđite na vrata koja su levo i iskoristite foto-aparat na slikama u obe sobe, one otkrivaju rešenje zagonetke koja treba da se otkuca na maloj tabli. U sobi koja je sa vaše leve strana treba pronaći ključ za kavez, kao i municiju i napitke za energiju. Idite na prvi sprat i u sobi sa kavezom iskoristite ključ koji ste uzeli. Unutra ćete pronaći ključ (Key of phaleg), iskoristite ga na door of phaleg i uđite u hodnik. Vrata koja su prva sa desne strana, gde bi trebalo da pronađete veliku policu. Ako pogledate u lanac primetićete da fali jedna karika. Takođe ćete primetiti i bodež (dagger) u njemu, ali ga nipošto ne uzimajte, jer će vas u suprotnom napasti čudovište protiv kojeg nemate nikakve šanse. Zato iskoristite prsten da biste spojili dva kraja lanca i tek onda izvadite bodež. Druga vrata sa desne strane sadrže municiju kao i gumene bombone. Pocepajte kesicu od bombona da biste dobili ključ (key of bethor).



Sa strane postoje vrata gde možete pogledati video, izađite i uđite u prostoriju koja je direktno prekoputa sobe koja je pokrivena grafitima. Pronađite Ankh, izađite iz ove sobe i uđite u sobu odmah pored na prva vrata koja su sa vaše desne strane. Iskoristite ključ i pojavićete se u sobi sa generatorom. Ako isključite generator moći ćete da uzmete ključ koji je ranije bio zaštićen strujom, ali takođe i isključuje i liftove. Da biste došli do odredišta treba da idete do vrata koja su između Door of Ophiel i sobe antikvarnice. Kada uzmete ključ vratite se do hola Phaled i iskoristite ga na treća vrata sa desne strane (Door of Aratron). Odgledajte animaciju, i po završetku iste pronađite Disk of Ouroboros. Sada treba da odete do vrata prekoputa (child's bedroom) da biste snimili vašu poziciju. Sve predmete poređajte onako kako treba na rupama u zidu i prođite kroz vrata... Odgledajte kraću animaciju i krenite stepenicama dole. Sada odgledajte i završnu animaciju.



Poslednji Boss

Ako ste igru završili sa lošim završetkom onda će ovaj boos biti vrlo lak. Par izbegavanja u stranu i pucanje će biti sasvim dovoljno da biste eliminisali ovog bossa. Ali, ako ste igru završili dobrim završetkom, onda će ovaj boss biti znatno teži. On je krilati demon koji baca struju na vas. Taktika za pobeđivanje njega je sledeća. Na centru se nalazi čudan znak u obliku kruga. Dok on baca na vas struju vi trčite oko znaka i bez problema biste trebali da izbegnete sve udarce. Dok on stoji vi pucajte u njega iz sačmare ili puške. Ovo ponovite par puta i konačno ćete izaći iz grada po imenu Sillent Hill, naravno sa vašom ćerkom i prijateljima.

Odgledajte sledeću animaciju i spremite se za NEXT FEAR.



RAZNA ORUŽJA

CHAINSAW
Ovo oružje se može uzeti u Cut-rite prodavnici (izlogu) ali prvo vam treba benzin sa benzinske pumpe.

ROCK DRILL
Za ovo oružje vam isto treba benzin, a može se pronaći u ostavi ispod mosta (Store room under bridge control room). Ali nećete moći da hodate dok budete koristili ovo oružje.

KATANA
Ovo oružje ćete dobiti na teži način. Trebali biste da igru završite sa bad ending, snimite samo dva puta i odete do kuće pored kućice za pse, i iza vrata koja su bila zaključana možete pronaći katanu.

HYPER BLASTER
Kada igru završite dva puta: sa very good ending, i kada pozovete vanzemaljce (ufo ending) oni će vam dati Hyper blaster koji ima neograničeno municije, laserski nišan...

RAZLIČITE ZAVRŠNICE

Završnica koju dobijate po završetku igre zavisi od dve stvari u igri. Da li ćete spasiti dr.Kaufmanna, ili ćete dopustiti da ga ubije čudovište; odnosno, da li ćete spasiti Cybil, odnosno ubiti je. Evo mogućih završnica:

VARY BAD ENDING
Nemojte spasiti Kaufmanna, i ubijte Cybil.

BAD ENDING
Nemojte spasiti Kaufmanna, ali spasite Cybil.

GOOD ENDING
Spasite Kaufmanna, ali ubijte Cybil.

VERY GOOD ENDING
Spasite i Kaufmanna i Cybil, i moći ćete da uđete u Next fear

UFO ENDING
U next fear-u pronađite Channelling stone da biste pozvali "vanzemaljce". Njega možete pronaći u Convenience store blizu vašeg slupanog automobila. Njega možete upotrebiti na određenim mestima u toku igre:
- Na krovu alternativne škole.
- U dvorištu alternativne bolnice pre borbe sa moljcem.
- Izvan ravnine koja je pored Haerbi inn courty.
- Unutar čamca.
- Na vrhu svetionika.



Valentin Šalja

frp 4

igre bez struje

U prošlom broju počeli smo sa objašnjavanjem najjednostavnijih pravila za igranje ovih društvenih igara. Vi slobodno možete za početak koristiti ova pravila, sve dok ne pronađete neko profesionalno izdanje (postoje u obliku knjiga, CD-romova a mogu se naći i na Internetu) koje sadrži likove, svetove, pripremljene avanture i naravno pravila (rules). Sama pravila se razlikuju od sistema do sistema, što zavisi od proizvođača. Za većinu tih sistema koriste se kockice koje su napravljene baš za ovakve igre. To su, po broju strana, redom: četvorostrana, osmostrana, desetostrana, dvadesetostrana, pa čak i stostrana kockica koja u stvari liči na kuglicu sa stotinu minijaturnih strana i brojeva (autor ovog teksta ju je video jednom u životu i zamalo dobio srčani napad). U ovom, kao i prošlom tekstu ćemo se zadržati na šestostranim kockicama koje koristimo u npr. "Ne ljuti se čoveče", jer se one mogu naći na skoro svakoj trafici, dok se one "specifične" mogu naći na možda par mesta u Jugoslaviji.



Sada ćemo objasniti toliko spominjanu ulogu papira u igranju. Na njega ćete zapisati sve pojedinosti koje čine vašeg lika jedinstvenim. Taj papir se u svetu FRP-a zove "character sheet" (sheet - tabla) i u nekim slučajevima kada kupite knjigu pravila dobijate jedan već spreman primerak koji fotokopirate. Ako želite da napravite svoj primerak koji ćete fotokopirati, uradite sledeće. Uzmite papir A4 formata (21 x 29,5 cm), olovku i lenjir (nije neophodan) u ruke. Pri vrhu lista ostavite mesto gde će igrači zapisivati imena svojih likova (možete praviti lika po uzoru na npr. Laru Croft), rasu kojoj pripadaju (elf, dwarf, orc, hobit, human...) i njegovo zanimanje (ratnik, lopov, čarobnjak itd). Mala napomena: postoje sistemi koji dozvoljavaju da kroz igru vodite recimo kuvara, drvoseču, advokata ili sasvim običnu osobu (verujem da ste posle pročitane ove rečenice shvatili kakvu vam slobodu pružaju ove igre). U najvažnijem delu lista stavite spisak karakteristika (jednu ispod druge) i malo mesta pored svake igre gde će pisati



njihova vrednost. Za početak će vam biti dovoljne sledeće karakteristike: inteligencija, veština borbe, snalažljivost, opažanje, hit points i magic points, mada vi uvek možete proširiti listu dodatnim, kao što su penjanje, skrivanje, refleksi itd. Veliki deo lista mora da zauzima inventar (inventory), tj. mesto gde će biti zapisano sve što lik poseduje, magije koje zna i količina novca. Treba ostaviti i mesto gde će igrač zapisati životnu priču svog lika (Game Master bi trebalo da da slobodu igračima u smišljanju tako da avantura može biti veoma zanimljiva a često i veoma komična).

Ovo je najosnovnije što vam treba da biste igrali ove igre. Da biste dobili na utisku pri igranju možete ukrasiti papir crtežima. Ako budete imali praznog mesta dodajte neke karakteristike, jer obično važi pravilo da će povećanjem karakteristika igra biti kompleksnija i detaljnija a samim tim i bliža realnosti. Danas je jedan od najkompleksnijih sistema "Rolemaster", koji se igra po principu: baci kocku da vidiš na kojoj tabeli da baciš kocku. Pošto se jedna avantura obično igra u više sesija (session - time se označava jedno okupljanje grupe igrača) na kraju svake GM igračima dodeljuje izvestan broj iskustvenih poena (experience points) koje oni raspoređuju na svoje karakteristike.

Ovo bi bilo ono najvažnije što treba da znate oko pravila. Dakle, imajte strpljenja jer je ono neophodno u početku. Ali, kada jednom budete usisani u ovaj svet mača i magije, dobra i zla, teško da ćete poželeti da izađete. U sledećem broju očekujte opis nekih od igara.



Nešto ozbiljno:

Samopotvrđivanje

Ivana Mitrović



Još jedna bitna stavka koja se tiče video igara je samopotvrđivanje. Naročito u periodu adolescencije kada u prvi plan izbija dečja nesigurnost. Veoma je bitno za razvoj ličnosti pravilno razvijati odnos prema sebi samome. Ukoliko dete stalno ima negativnu povratnu informaciju o svom radu, teško da će izrasti u jednu stabilnu ličnost, pa je zato veoma važno da se pronađe neka oblast u kojoj dete može maksimalno da izrazi svoje sposobnosti. Jedno od ispravnih rešenja za prevazilaženje frustracije je upravo i promena pravca delovanja. Budući da su video igre izuzetno takmičarskog duha (takmičite se sa mašinom ili drugim igračima), stalo vam je da postignete što bolji rezultat i time određeno mesto u krugu svojih takmaca. Sada ne izlazeći iz svoje sobe, deca putem video igara postaju najbolji igrači fudbala, košarke, hokeja ili nekog drugog sporta. Povratna informacija o uspešnosti igrača vidi se po broju osvojenih poena. Što je veći broj poena to se stvara pozitivnija slika o sebi i o svojoj uspešnosti u ovoj oblasti. Igrajući video igre, igrači vremenom počinju sve bolje da ovladavaju njima. Njihovi skorovi bivaju sve veći. Igrač stiče samopouzdanje da je dobar u nečemu i samim tim jača svoj ego. Sada to postaje nešto sa čime dete može da se hvali i o čemu može da razgovara sa svojim drugarima sa punom sigurnošću u sebe i u svoje sposobnosti. Uspostavlja se model uspešnosti koji može da se prenese na svakodnevne životne situacije.



Govore li vam da imate dve leve noge, da ste spori, nespretni? E pa, više neće! Napokon ste našli nešto u čemu ste dobri, možda čak i bolji od drugih. Nemate dobre patike ili lepu trenerku, to vas ovoga puta neće sprečiti da se maksimalno iskažete u igri i osvojite najbolje rezultate.



STROGO POV.

trikovi



Grand Theft Auto



Nivoi, municija ...

Biranje nivoa:
Promenite ime liku sa "LEVELS" da vam se prikažu svi gradovi. Isto tako promenite ime bilo kom liku u "WENDY".

Neograničena municija:
Promenite ime bilo kom liku u "FULL".

Zombie Revenge



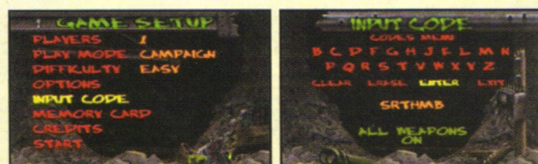
Presvucite se kad možete

Dodatni kostimi:
Označite lik i dok držite "Start" stisnite:
X, Y, ili B

Battle Tanx Global Assault



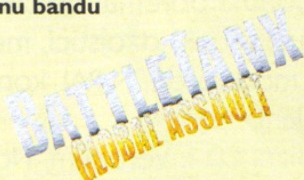
Od izvora dva tenkića ...



Izaberite nivo:
Lozinka: BCKDR

Pobedite Kasandrinu bandu
Lozinka: NSYTGRL

Sva oružja
Lozinka: SRTHMB



Svi tenkovi
Lozinka: THRTN

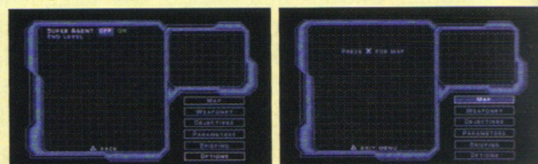
Besplatna municija
Lozinka: BLTFD

Pobedite Brendonovu bandu
Lozinka: SMSLGNG

Syphon Filter 2



Super agent i trenutni završetak



Završavanje nivoa
Paŭzirajte igru, označite opciju "Map", pa držite desno + L2 + R2 + O + □ + X (istovremeno). Ako ste pravilno uradili čućete zvuk. Onda, uđite u meni za opcije i izaberite "Cheats". Ovo vam dozvoljava da uspešno završite trenutnu misiju.

Super Agent mod
Pauzirajte igru, označite opciju "Weaponry", držite L2 + Select + O + □ + X (istovremeno). Ako ste pravilno uradili, čućete zvuk. Onda, uđite na meni za opcije i izaberite "Cheats" opciju. Super Agent mod onemogućava protivnika da uzima više municije za ubijanje.

Street Sk8er 2



Sve staze, skejtovi, likovi ...

Sve staze
Na ekranu gde piše "Press Start Button", pritisnite levo, desno, levo, desno, O, O, R1, □. Ovo isto može i na glavnom meniju.

Svi skejtbordovi
Na ekranu gde piše "Press Start Button", pritisnite O, O, □, O, □, □, O, R1. Ovo isto može i na glavnom meniju.

Svi likovi



Na ekranu gde piše "Press Start Button", pritisnite levo, levo, O, O, L2, □, desno, R2. Ovo isto može i na glavnom meniju.

Drugačiji kostimi
Držite L1, L2, R1, ili R2 i izaberite opciju "Skate" na meniju za biranje skejtborda.

Crazy Taxi

Ludi taksi, ludi trikovi

Onemogućite strelice:
Pre nego što se pojavi "character selection" ekran držite R+Start. Ako ste uneli korektno videćete poruku "No Arrows".

Onemogućite indikator destinacije:
Pre nego što se pojavi "character selection" ekran držite L+Start. Ako ste uneli korektno videćete poruku "No Destination Mark".

"Expert" mod:
Pre nego što se pojavi "character selection" ekran držite L+R +Start. Ako ste uneli korektno videćete poruku "Expert". U ovom modu nema strelica niti stop pokazivača.

Specialni Taxi:
Na "character selection" ekranu brzo stisnie L, R, L, R, L, R ili L+R, L+R, L+R. onda izaberite lik da vozi motor umesto taksija. Ili završite svih 16 "Crazy Box" nivoa da omogućite "Special Taxi" za svaki lik. Da izaberete motor u "Crazy box" modu, idite desno od Gus-a na "character selection" ekranu. Da izaberete motor u "arcade" ili "original" modu stisnite gore na "character selection" ekranu.

"Another Day" mod
Na "character selection" ekranu, stisnite R, onda držite R dok birate vozače. Ako ste uneli korektno videćete poruku "Another Day". Ovaj mod menja poziciju u igri.

Dodatni prikaz:
Počnite igru u "arcade" ili "original" modu. Onda stisnite B na prikazu kursora da prebacite na pogled iz trećeg lica. Stisnite Y da promenite ugao kamere. Stisnite X, X, X, X, X da vidite brzinomer. Stisnite A da resetujete prikaz.

Bonus nivoi u "Crazy Box" modu (Japan. ver.):
Steknite S dozvolu sa sva četiri lika u "arcade" modu da omogućite "Crazy Party" nivo u "crazy box" modu. Ostali nivoi će biti raspoloživi kad završite "crazy box" nivoe.

Ludi "Dash":
Stisnite Ubrzanje + Vožnja.

Ludi Stop:
Stisnite Kočnicu + Rikverc.

Ludo skretanje:
Stisnite levo ili desno dok prebacujete što brže u rikverc i onda opet vozite što brže.

Ludo zaustavljanje sa okretom:
Napravite Ludo skretanje, a onda Ludi stop.



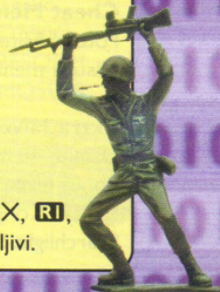
ARMY MEN WORLD WAR

Army Men: World War

Sva oružja i nevidljivost

Sva oružja
Na glavnom meniju pritisnite dva puta X, pa pritisnite △, O, gore, gore, dole, □, △.

Nevidljivost
Pauzirajte i pritisnite R1, L1, X, O, O, □, X, X, R1, O, čućete pucanj i kako čovek viče i bićete nevidljivi.



Turok 2: Seeds of Evil

Gomila šifara da vas ne boli glava

Biranje nivoa:
šifra "DLVTRKBLVL".

Neograničeno života:
šifra "DLVTRKBLVS".

Neograničeno zdravlja:
šifra "DLVTRKBNRG".

Sva oružja:
šifra "DLVTRKBWPS".

Ptičji mod:
šifra "DLVTRKBBRD". Onda dok igrate, držite Select i pritisnite A da letite.

Moćna oružja:
šifra "QVZLBVSQLV" i igrajte igru na srednjoj težini. Namerno izgubite sve živote, pa ponovo ukucajte istu šifru. Počnite novu igru u najlakšem modu, i opet izgubite sve živote. Počnite igru u lakom modu i pokupite "light burden". Vaš lik će sada posedovati akcelerator i lančanu pušku. Važno: Pokupite pištolj na 2. nivou da dobijete municiju za pušku.

Drugačiji završetak:
Kada se pojavi neprijatelj na 9 nivou, pritisnite dole. Posle ulaska u tunel, upucajte kompjuter i uništite inkubator.

Šifre za nivoe:

Nivo	Lako	Srednje	Teško
2	DVYLWKVYNL	QVYLWKVYDT	DLTLWKVYYC
3	GRYLWKWVNR	TRYLWKWVNN	GNYLWKWVPP
4	DRYLSRWVRY	QRYLSRWVTS	DNYLSRWVPT
5	GVZLSRWQKZ	TVZLSRSQKB	GLZLSRSVPW
6	DVZLSVQKK	QVZLBVSQRL	DLZLBVSVVB
7	GRZLBVSQZY	TRZLBVBQKB	GNZLBVBQVL
8	DRZLBVSQGG	QRZLBVBQKS	DNZLBVBQVN
9	GVYNBVBQGD	TVYNBVBQRL	GLYNBVBQQD



MediEvil 2

Donkey Kong 64



Uzmite kameru:
Uz pomoć Tiny i shrink uđite u kamenu zgradu koja izgleda kao vila iz bajke da biste dobili kameru pomoću koje fotografišete vile.

Cheat Meni:
Fotografišite svih 20 vila da dobijete Cheat Mod meni u Misteri meniju.

Extra Nivoi:
Uzmite 40 heliografskih kopija i odnesite ih Snide-u za 8 novih bonus nivoa - Batty Barrel Bash, Beaver Bother, Big Bug Bash, Krazy Kong Klamor, Kremling Kosh, Peril Path Panic, Searchlight Seek i Teetering Turtle Trouble.

Besplatne lubenice!:
Ako vam ponestaje lubenica, a nema neprijatelja na vidiku, samo treba da: 1. Uđete u bure gde birate vašeg lika. 2. Izaberete istog, i kada izađete život će vam biti pun!

Kako da dobijete Boss Battle Opciju:
Fotografiite 10 vila da to dobijete na Mystery Meniju.

Kako da dobijete DK Bioskop:
Fotografišite 2 vile da dobijete ovu opciju na Mystery Meniju.

Kako da dobijete DK Extra nivoe:
Fotografišite 6 vila, potom pronađite Rambi nosoroga i Enguarde sabljarku da dobijete njihove bonus nivoe.

Igrajte Original Donkey Kong:
U Frantic Factory delu pomoću Gorile uhvatite polugu da odigrate original Donkey Kong. Završite 4 nivoa pa još 1 da dobijete Nintendo novčić. Sada fotografišite 6 vila za Donkey Kong opciju na Mystery Meniju.

Kako da dobijete Jetpack:
Dobijte 15 banana medalja i posetite Cranky i igrajte jetpack igru. Morate da dobijete najmanje 5,000 da dobijete novčić. Sada fotografišite najmanje 6 vila da dobijete jetpack u Mystery Meniju.

25 novčića za 1 (nešto kao braon zakrpe):
Znate li za one braon zakrpe na zemlji sa znakom "DK" na njima? Da biste dobili 25 novčića, samo stanite na to, gurnite i držite "B" i onda kada vas opkoli nešto narandžasto, pustite. Vaš lik će uraditi nešto kao šok talas. To braon parče će nestati i pojaviće se obojeni novčić. Ovaj novčić će dati 5 običnih svakom liku, zato prvo sakupite sve likove.

Skriveni prolazi:
Ako odete na mod za 2 igrača i izaberete monkey smash (onaj sa ogromnim drvetom u sredini) priđite svim zidovima i videćete da možete da idete kroz zidove u nivou jungle japes i frantic factory. To je najbolji način da pobedite vaše drugove dok igrate jer nikada neće znati gde ste.



MediEvil 2



Beskonačno zdravlje za mrtvaca

Cheat mod (PAL verzija)
Dok igrate držite L2 i pritisnite levo, gore, □, △, desno, ○, gore, □ da biste dobili cheat meni sa beskonačnim zdravljem, svim oružjem, preskakanjem nivoa i beskonačnim opcijama za novac.

Jackie Chan: Stuntmaster



Naučite Džekijev karate stil

Movie theatre
Pronađite 20 zlatnih zmajeva da otvorite bioskop Jackie Chan-a.

Neki pokreti
Držite △. Jackie će šutnuti, okrenuti se i opet šutnuti.

Pritisnite □, □, △, △. Jackie će udariti 3 puta, okrenuti se i udariti protivnika zadnjicom.

Potrčite ka zidu i držite △. Jackie će trčati, napraviće salto od zida i udariti protivnika otpozadi.

40 Winks



Da vam noćna mora bude lakša

Da biste izveli ove trikove potrebno je da pauzirate igru i držite SELECT i zatim:

Svi životi
Pritisnite L1, gore, desno, L2, gore

Velike glave
Pritisnite L1, gore, desno, L2, gore. Pustite i držite opet select i pritisnite L1, gore, desno, L2, gore

Full Cogs
Pritisnite dole, R2, L1, gore, R2

Get Moons Back
Pritisnite gore, L2, levo, R2, levo

Vratite se nazad
Pritisnite desno, L1, gore, R1, L1

Svi ključevi sna
Pritisnite ○, L1, L2, L1, L2







SPYRO 2



Pronalaženje dragulja
Držite L1 + L2 + R1 + R2 i Sparks će pokazati u pravcu najbližeg dragulja.

Mod za velike glave
Kad pauzirate ukucajte sledeće: gore R1, R1, R1, R1, O, O, O, O

Flat Mod
Kad pauzirate ukucajte sledeće: levo, desno, levo, desno, L2, R2, L2, R2

Sve i svašta
Kad pauzirate ukucajte sledeće: O, X, X, X, X, □.

Plavi Spyro
Pauzirajte igru i pritisnite gore, desno, dole, levo, gore, □, R1, R2, L1, L2, gore, levo, dole, desno, gore, X.

Ružičasti Spyro
Pauzirajte igru i pritisnite gore, desno, dole, levo, gore, □, R1, R2, L1, L2, gore, levo, dole, desno, gore, □.

Zeleni Spyro
Pauzirajte igru i pritisnite gore, desno, dole, levo, gore, □, R1, R2, L1, L2, gore, levo, dole, desno, gore, △.

Žuti Spyro
Pauzirajte igru i pritisnite gore, desno, dole, levo, gore, □, R1, R2, L1, L2, gore, levo, dole, desno, gore, gore.

The Legend Of Zelda



Mala pomoć Linku

Bonus muzika
Unesite "ZELDA" kao šifru.

Laka lova
U trećem nivou Boss će vas izazvati i reći da ga nikad nećete naći. Da biste dobili neograničene rupije, dođite do, ali nemojte uništiti zid sa Pegasus čizmama. Ubijte ono što vam pada na ekran za lak novac.

Jeftinija kupovina
Izaberite skup artikal i počnite sa plaćanjem. Dok vam se polako oduzimaju rupiji, brzo pritisnite A + B + Start + Select, pa sačuvajte i izađite iz igre. Učitajte onda igru i tako ćete imati većinu novca i artikala.

Kako da nađete srca
Napravite od mape koordinate od 1 do 16 sleva na desno i A do Z odozgo nadole. Srca se nalaze na sledećim koordinatama:
1: 1-K 2: 2-I 3: 5-E 4: 3-G 5: 15-M 6: 9-H
7: 15-C 8: 14-M 9: 7-H 10: 8-A 11: 2-A 12: 7-I
Jedno srce isto možete naći u šumi okruženo rupama, kada spašavate Bow-Bow.

Turok: Rage Wars



Šifre za nivoe

Nivo	Lako	Srednje	Teško
2	K14QF4	3MQTL1	DT5JV1
3	3T5L31	Z1KMQ1	2F5QZM
4	SMJ54M	2TQCMR	MQ5LRS

Banjo-Kazooie



Tajni kodovi i još poboljšanja

Tajni kodovi:
Ovi kodovi se koriste na podu Puzzle sobe, u peščanom zamku i nivou Treasure Cove. Stavite jaja u Leacky, kofu, i barica će da presuši pa možete da uđete. Svaki trik izvodite sa Beak Buster-om.

Neograničeno perje:
CHEATNOWYOUCANFLYHIGHINTHESKY

Neograničen vazduh pod vodom:
CHEATGIVETHEBEARLOTSOFAIR



Neograničena jaja:
CHEATBANJOBEGSFORPLENTYOFEGGS

Neograničena Mambo novčići:
CHEATDONTBEADUMBOGOSEEMUMBO

Neograničeni životi:
CHEATLOTSOFGOESWITHMANYBANJOS

Neograničeno zlatno perje:
CHEATGOLDENGLOWTOPROTECTBANJO

Bottles Bonus kodovi:
U Banjovoj kući, stanite ispred kamina na žute linije na tepihu. Prebacite se na pogled iz prvog lica. Pogledajte sliku Bottles na zidu. Pošto ste rešili zagonetku, otkriće vam se šifra koje koristite u peščanoj kuli. Daće vam 7 zagonetki, svaka sa svojom šifrom. Da iskoristite ove šifre, morate naći deo slagalice iz peščane kule.

Mnogo veliki Kazooie: BOTTLESBONUSTHREE

Visoki i tanki Banjo: BOTTLESBONUSFOUR



Visoki, tanki, sa velikim stopalima:
BOTTLESBONUSFIVE

Banjo kao veš mašina: WISHYWASHYBONUS

Banjo sa velikom glavom: BOTTLESBONUSONE

Svi kodovi: BIGBOTTLESBONUS



Goldeneye 007



Maj nejm iz Bond, Džejms Bond

Završite određene nivoe za određeno vreme u određenoj težini da biste dobili skrivene opcije:

Cheat:	Nivo	težina	vreme
Mod Paintball:	Dam,	Secret agent,	2:40
Nepobedivost:	Facility,	00 agent,	2:05
Velike glave:	Runway,	agent,	5:00
Turbo Mod:	Silo,	agent,	3:00
Bez radara:	Frigate,	Secret agent,	4:30
Mali Bond:	Surface 2,	agent,	4:15
Nevidljivost:	Archives,	00 agent,	1:20
Srebrni PP7:	Train,	00 agent,	5:25
Beskonačna municija:	Control,	Secret agent,	10:00
Sva oružja:	Egyptian,	00 agent,	6:00

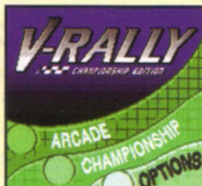
Skriveni likovi u Multiplayer Modu
Uključite dva džojstika, idite na meni za biranje likova i ukucajte sledeće kodove za 64 nova lika.

Držite L, R i pritisnite C levo
Držite L i pritisnite C gore
Držite L, R i pritisnite levo na krstiću
Držite L i pritisnite desno na krstiću
Držite R i pritisnite dole na krstiću
Držite L, R i pritisnite C levo
Držite L i pritisnite C gore
Držite L, R i pritisnite desno na krstiću
Držite L, R i pritisnite C dole
Držite L i pritisnite dole na krstiću

V-Rally



Biranje nivoa





Srednji arkadni nivo
Unesite "FAST" kao šifru.

Teški arkadni nivo
Unesite "FOOD" kao šifru.

NHL Championship 2000



Kako da pobedite na brzinu

Brza pobeda
Kada počne borba, pritisnite △ + ○ + ×, △ + ○ + × + △ + ○ + ×, R1, R2, L2, L1 da biste pobedili u roku 5 sekundi.

STAR WARS
EPISODE I
JEDI POWER BATTLES

Star Wars: Jedi Power Battles



Prolaz preko obojenih polja

Finalna "Battle-Force Field" soba
Ovo su putevi da pobedite sobu sa višebojnim poljima moći u sredini krajnje bitke. (Ova soba sadrži 12 delova, i počinjete od gornjeg levog kada brojite.)

	(1)	(2)	(3)	(4)	
izlaz	(5)	(6)	(7)	(8)	ulaz
	(9)	(10)	(11)	(12)	

Koristite sledeće puteve kada je polje obojeno u:
crveno: (ulaz) 8, 7, 6, 2, 3
narandžasto: 4, 8, 12, 11
žuto: 7, 11, 12, 8
zeleno: 4, 8, 12, 11, 7, 6, 10
plavo: 9, 10, 11, 12, 8, 7, 3
ljubičasto: 4, 3, 7, 11, 10, 9, 5 (izlaz)

Biranje nivoa/Nepobedivost itd.
Označite novu igru, držite L1 i brzo pritisnite ×, ○, △, ○, ○, ×, × i △. Ako čujete kako Obi-Wan Kenobi kaže "the force is strong with this one" onda ste dobro uradili. Onda idite na novu igru i kada izaberete bilo kog lika i na sledećem ekranu pritisnete L1, L2, R1, R2 (tim redosledom), kada počnete sa novom igrom možete da birate bilo koji nivo, i NOVA oružja i neograničeno kredita, a vaš lik će imati ogroman mač.

Championship Bass



Pristup svim nivoima

Svi nivoi
Unesite vrlo osetljivu šifru "EVpUyYy18VoE".

NHL Rock The Rink

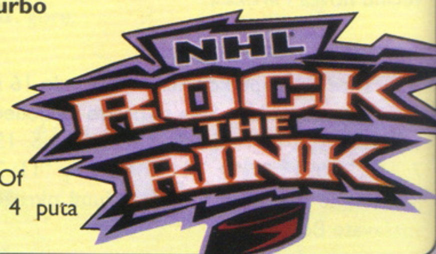


Turbo hokejaši

Mod King Of The Rink za 2 igrača
Na ekranu sa naslovom, pritisnite Select, △, R2, L1, desno, levo, dole, ×.

Neograničeni turbo
Pobedite u NHL Challenge-u sa stvorenim timom.

Dupla brzina
Pobedite u King Of The Rink modu 4 puta zaredom.







Toy Story 2



Ne morate redom

Biranje nivoa
Na ekranu za biranje opcija, pritisnite desno, levo, O, △, △, da birate nivoe. Ali vi i dalje morate sakupite sve Pizza Planet novčiće.

Tomba! 2



Dajte nam oružje

Sva oružja i biranje nivoa
Na glavnom meniju držite start i L1 R1, onda dok ih držite, pritisnite O, △, □, i X. Čućete zvuk da vam potvrdi, idite na opcije gde ćete naći dve extra opcije za biranje nivoa i svih oružja.

NBA Jam '99



Igranje u šampionatu

Championship igra
Izaberite "Playoffs" sa glavnog menija i unesite "MIK" kao inicijale. Onda unesite "R4QKFCWCDG" kao šifru.

F-1 2000



Čudni su putevi ljudski

Misteriozni putevi
Pauzirajte igru i dok držite △ pritisnite sledeće: dole, dole, O, O, gore i levo.

Theme Park



Zabavite se u parku

Sve vožnje, radnje i atrakcije
Ukucajte "BOVINE".

Extra novac
Ukucajte "BOVINE". Onda dok igrate, pritisnite O + □ + X. Ponovite po potrebi.

Super park
Ukucajte "BUD". Na ekranu za biranje parka, pritisnite □. Kada počne igra dobijaćete maksimalne prihode.

Čist park
Sačuvajte igru kada park postane pun. Učitajte sačuvanu poziciju i sve smeće će nestati.



MALI OGLASI

Ako želite da menjate vaše igre, konzole ili dodatke, mali oglasi su za vas besplatni. Oni koji žele da nešto kupe ili prodaju mogu se obratiti marketingu časopisa "Bonus"!

Iznajmljujem PlayStation konzole, sa kompletnom opremom za teritoriju Zvezdare - kućna dostava. Dodatno volan i multi tap - za 4 igrača.
tel. 011/417-624, 063/321-123

Menjam CD-ove za Play Station, PC i walkman, za običan Game Boy i GB Color i Pocket
tel. 011/397-08-38

Menjam polovne CD-ove za Verbatim polovne CD-ove.
Nikola. tel. 011/134-997

Menjam Sony PlayStation za Game Boy Color.
tel. 013/512-551

Menjam igre za Dreamcast: Mortal Combat Gold i UEFA Striker za druge igre za Dreamcast.
tel. 018/875-400

Menjam ili prodajem igrice za Sony PlayStation "Tekken 3", "Gran Turismo 1", "Moto Racer 2", "3xtreme", "NHL 2000", "Xena".
tel. 034/63-792

Razmena, otkup, prodaja CD-ova, kertridža za konzole i kompjutere, audio, video, DVD. Svim danima od 8-20h. Prethodno nazvati.
Kostolačka 81, IV paviljon, I sprat, stan 5 - Petronijević. Tel: 397-08-38



Odjeci u tami

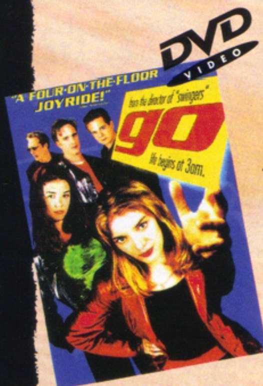
Uloge:	*Kavin Bacon, Kathryn Erbe, Zachary David Cope, Illeana Douglas*
Režija:	*David Koepp*
Scenario:	*David Koepp*
Po romanu:	*Richarda Mathesona*

Film Odjeci u tami u osnovnom smislu beleži opasno putovanje jednog skeptika. Ovo ostvarenje govori o jednostavnom čoveku Tomu Witzkyju, tipičnom suprugu i ocu, koga dokazana činjenica da natprirodne pojave zaista postoje, u potpunosti menja. Ono što će doživeti i naučiti za vreme tog putovanja, ukoliko ga preživi, zauvek će izmeniti njegov život. Život u radničkom kraju Čikaga relativno je miran i jednostavan za Toma Witzkyja, njegovu suprugu Maggie i njihovog malog sina Jakea. Njihovi obični životi dobijaju zastrašujući preokret kada skeptični Tom pristaje da bude hipnotisan za vreme jedne susedske zabave. Ta seansa će mu, međutim, pružiti mnogo više od onoga što je očekivao - uznemirujuće slike i buđenje u hladnom znoju. Pokušavajući da se oslobodi priviđenja, druga, još strašnija seansa hipnoze, gura ga dublje u misteriju. Naime, počinju da mu se dešavaju stvari koje ne može da razume: neobična sposobnost da "čuje" i "vidi" pojave iz drugog sveta, onog za koji je uvek poricao da postoji. U danima koji dolaze, košmari i priviđenja postaju sve uznemirujući, naročito kada shvati da i njegov sin komunicira sa napaćenim posetiocem. Tomovo ponašanje postaje sve čudnije, i on se polako odvaja od svakodnevnog života pokušavajući da razreši misteriju koja ga sve više razdire, ujedno postajući ubeđen da natprirodno prisustvo u njegovoj kući po





GO [Kreni]



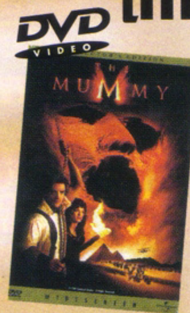
Još jedan od filmova iz Trainspotting serijala.

Roni je potrebna ekstra zarada. Simon želi da pobegne u Vegas. Adam i Zak žele da izbegnu probleme. Ali ovo nije samo još jedna od noći u životima ovih neobičnih ljudi. Počinje akcija koja se neće završiti do svitanja. To što će im se dešavati i na jedan izvestan način ih povezati, niko ne bi mogao da očekuje.

Ta živost, radnja nabijena akcijom, reditelja Doug Limana, ispunjena je impulsivnom muzikom i iznenađujućim ulogama mladih glumaca Sarah Polley (The Sweet Hereafter), Katie Holmes (TV "Dawson's creek"), Scott Wolf (TV "Party of five") i Jay Mohr (Jerry Maguire). Kreni je vesela i seksi komedija koja produžava granicu toga koliko daleko možete ići a ipak se vratiti sa zabave živ.

Režija:	*Doug Liman*
Scenario:	*John August*
Muzika:	*B. T.*
Slika:	*2.35 : 1*
Trajanje:	*93 min*
Specijalni sadržaji:	*Interaktivni meni, pristup svim scenama, jezici u Dolby Digital 5.1 engleski, titl: engleski, Digital & Anamorfic video, wide screen i full screen formati, extra: komentari režije, 14 izostavljenih scena, 3 muzička spota, trailer.*

The MUMMY [Mumija]



Duboko u Egipatskoj pustinji, grupa ljudi traga za davno izgubljenim blagom koje je zbog velikog straha ostalo pod zemljom 3000 godina. Kombinujući senzaciju i probuđenu želju za avanturom, baziran na starom horor klasiku iz 1932., film Mumija sa Brendan Fraserom u glavnoj ulozi je neprestana akcija ispunjena vizuelnim efektima, vrhunskim talentom i izvanrednom pričom.

"Brendan Fraser - idealni akcioni heroj!"

Uloge:	*Brendan Fraser, Rachel Weisz, John Hannah,*
Režija:	*Stephen Sommers*
Scenario:	*Stephen Sommers, LLoyd Fonvielle, Kevin Jarre*
Muzika:	*Jerry Goldsmith*
Slika:	*2.35 : 1*
Trajanje:	*125 min*
Specijalni sadržaji:	*Interaktivni meni, pristup svim scenama, trailer, jezici u Dolby Digital 5.1: engleski, Dolby Surround: francuski, specijalni efekti, izostavljene scene, interaktivna igra, 2 screensavera, elektronske čestitke, extra: komentari režije.*

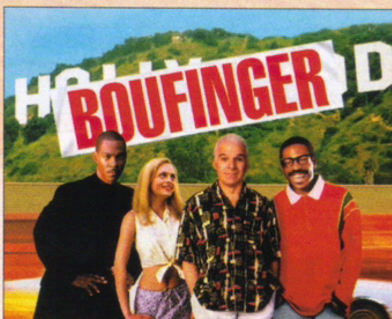




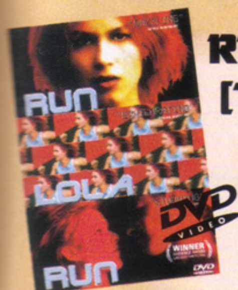
BOUFINGER
OTKAČENI PRODUCENT

Uloge:	Eddie Murphy, Steve Martin, Heather Graham, Christine Baranski
Režija:	Frank Oz
Scenario:	Steve Martin

kušava nešto da mu saopšti. U potrazi za odgovorima, Tom počinje da razara svoj brak, svoj život i čitavo susedstvo. Ono što otkrije međutim, dokazuje da ništa ne može ostati sakriveno...
Zasnovan na romanu Richarda Mathesona iz 1958. godine, film Odjeci u tami spaja nagrađivanog Kevina Bacona (Osvetnici, Tanka linija smrti, Futluz, Ubistvo prvog stepena) i Kathryn Erbe (Šta sa Bobom?) u ulozi Tomove supruge. Značajne uloge dodeljene su i Illeani Douglas (Happy, Texas, Rt straha, Poruka u boci), Kevinu Dunnu (Zmijske oči) i drugima. David Koepp je napisao scenario i režirao film, a slavu je stekao kao scenarista na filmovima Park iz doba Jure, Nemoguća misija, Izgubljeni svet: park iz doba Jure 2 i Zmijske oči, između ostalih.
Odjeci u tami predstavljaju Koeppov drugi rediteljski projekat, nakon filma The Trigger Effect iz 1996. godine.



Bobi Boufinger, filmski reditelj/producent pred bankrotom sprema se za poslednji pokušaj da dođe do slave i bogatstva. Očajnički želeći da uspe, veliki sanjar okuplja ekipu gubitnika. Uz njihovu pomoć, Boufinger pravi ludački plan kako bi prevario najveću filmsku zvezdu da postane glavni glumac u njegovom više nego nisko budžetnom filmu.
U ovom filmu kompanije Universal Pictures po prvi put snage udružuju Edi Marfi i Stiv Martin. Dva više nego odlična glumca, poznata po mnogim izvanrednim filmovima, ni ovaj put vas neće razočarati.



RUN LOLA RUN [Trči Lola trči]

Radnja filma Trči Lola Trči je internacionalna uzbuđujuća senzacija o spletu okolnosti dvoje zaljubljenih koji imaju samo minute da izmene tok svojih života. Vreme ističe Loli (Franka Potente). Ona dobija uznemirujući telefonski poziv od svog dečka Manija (Moritz Bleibtreu), koji je izgubio malo bogatstvo koje pripada njegovom poslodavcu. Ako Lola ne nabavi novac u roku od 20 minuta, Mani će sigurno snositi posledice. Mora da smisli bilo koji način da brzo reši tu situaciju.
Stilistički trijumf nemačkog autora
Dinamičan, duhovit, zaslepljujući i sveobuhvatan film.

Uloge:	Franka Potente, Moritz Bleibtreu, Herbert Knaup
Režija:	Tom Tykwer
Scenario:	Tom Tykwer
Muzika:	Tom Tykwer
Slika:	1.85 :1
Trajanje:	81 min
Specijalni sadržaji:	Interaktivni meni, pristup svim scenama, trailer, Dolby Digital 5.1 na nemačkom, Dolby Surround: nemački i engleski titl: engleski i francuski, video spotovi, extra: komentari režije i ekipe.

Izvor: EXIT DVD klub

SOUNDTRACK



Wipeout serijal je od samog početka uveo neverovatno kvalitetnu tehno muziku u igru i pritom izazvao malu revoluciju. Sva imena i njihove pesme bili su toliko dobri da se ova muzika pojavila i kao samostalan muzički disk. Rollcage je pošao istim stopama i obezbedio sebi fantastičnu postavu muzičara tehno orijentacije od pre godinu dana. Sada oba serijala imaju nove nastavke sa isto toliko poznatim tehno imenima pa smo odlučili da se osvrnemo i na samu muziku nezavisno od igre, posebno zbog toga što je možete slušati i u muzičkom CD plejeru (samo krenite od pesme broj 2).
Prateći zaostavštinu predhodnih nastravaka, Wipeout nudi sve sama hit imena u tehno krugovima, od Sashae koji se pojavljuje u originalnim temama za svaku od klasa vozila, preko Underworlda Orbital, Propellerheads, The Chemical Brothers do Paul Van Dyk i MKL. Glavna odlika ove muzike je ujednačenost stila pesama, koje su većinom u klasičnom elektronika fazonu sa bržim ritmom i jednostavnom melodičnom temom koja se ponavlja kroz pesmu. Underworld odskaču od ovog obrasca sa pesmom "Kitten", koja spaja karnevalski ritam mahnitih bubnjara i jednostavnu tehno melodiju. Ukupno uzev Wipeout 3 kao muzička kompilacija spaja 5-6 novih pesama (Sasha) i već proverene hitove tehno teškaša, i to je čini vrhunskom kompilacijom tehno muzke koja će se dopasti ne samo ljubiteljima igre već i svima ostalima.



top liste

Evropskih prvih 10

Maj	April	Ime igre	Platforma
01.	--	Pokémon Trading Card	GB color
02.	--	Pokémon Stadium	N64
03.	09.	Tony Hawk's Pro Skater	N64
04.	--	S.W. Episode 1: Jedi Knight	PS
05.	--	WWF Smackdown!	PS
06.	02.	Syphon Filter 2	PS
07.	--	Tony Hawk's Pro Skater	GB color
08.	--	R.E.: Code Veronica	DC
09.	--	Triple Play 2001	PS
10.	--	MLB 2001	PS

Japanskih prvih 10

Maj	April	Ime igre	Platforma
01.	--	Kyuuen no Kizuna Sairin Shou	DC
02.	--	The Legend of Zelda: Mask of Mujura	N64
03.	04.	Kirby Star 64	N64
04.	--	Breath of Fire IV	PS
05.	--	Fever 2 Sankyo: Official Pachinko Sim.	GB color
06.	--	Yugioh Monster Capsule GB	GB color
07.	--	Brigandine Grand Edition	PS
08.	--	Marionette Company 2	DC
09.	--	EverGrace	PS2
10.	2.	Tekken Tag Tournament	PS2

Beosoft prvih 10

Maj	April	Ime igre	Platforma
01.	07.	ISS Pro Evolution	PS
02.	09.	Super Smash Brothers	N64
03.	06.	UEFA Euro 2000	PS
04.	--	Gekido	PS
05.	03.	Donkey Kong 64	N64
06.	10.	Need For Speed 5	PS
07.	06.	Pokemon red	GB color
08.	04.	Gran Turismo 2	PS
09.	--	Fisherman's Bait 2	PS
10.	--	HUGO 2	PS

Igre čiji se izlazak najavljuje za

JUN 2000

Game Boy Color

Poyon's Dungeon Room 2	Hudson
Mr. Driller	Namco
Mumin's Adventure	Sunsoft
Kanji Boy 2	J.Wing
T-Rex	Eidos
Lemmings Revolution	Interactive
Croc	THQ
Power Rangers: Lightspeed	THQ
X-Men: Mutant Academy	Activision

Nintendo 64

Japan Pro Golf Tour 64	Media Factory
Wrestlemania	Asmik
Mario Artist Polygon Studio	Nintendo
Looney Tunes - Taz Express	Infogrames
Looney Tunes - Space Rac	Infogrames
Indy Racing League 2K	GT Software
Star Craft 64	Nintendo
Blues Brothers 2000	Titus
Hercules	Titus

Dreamcast

Gauntlet Legends	Midway
Toy Story 2	Activision
Legend of the Blade Masters	Ripcord Games
Spec Ops: Omega Squad	Ripcord Games
Hidden & Dangerous	Take 2 Interactive
Fur Fighters	Acclaim
Draconus: Cult of the Wyrm	Crave
Wacky Races	Infogrames
Midway Arcade Flashback	Midway
Rent A Hero No. 1	Sega
Mr. Driller	Namco

PlayStation

DarkStone	Interactive
Blaster Master II	Sunsoft
Countdown Vampire	Bandai
Test Driver Cycles	Infogrames
Legend of Dragoon	SCEA
Iron Soldier 3	Vatical
Covert Ops: Nuclear Dawn	Activision
Strider II	Capcom
Hogs of War	Infogrames
Mortal Kombat Special Forces	Midway
Value 1500 Double Eagle	Sunsoft
Tale of the Bell	Capcom
Four Season Bass Fishing	Visit
Alice In Another World	Affect
Salary Man The Game	Bandai
Colorful Logic	Astron
Brand X Brand RPG Maker	Tonkin House
Super Pachislot Station 4	Sunsoft
Happy Salvage	Media Works
Elder Gate	Konami
Tale of Little Kingdom Eltoria	KSS
Pocket Digimon World	Bandai

PlayStation 2

Buchigire Kongou	ArtDink
Jikkyou World Soccer 2000	Konami
Street Mahjong Trance 2	Sunsoft
Jikkyou Pow. Pro Baseball 7	Konami